15 strani špilovja za letošnjik, raport s šova CES 2008, filmski kviz za xbox 360, vedež o alternativni zgodovini, testis novih AMDjev ...

www.joker.si

175

februar 2008, letnik XVI, 5,80 EUR

Joker



Presedlal na maca **in zaživel!**



At the heart of the image

Vzljubili boste hitre stvari.

8,1 MEGA PIKSLA

NAJMANJŠI* NA SVETU IN NAJHITREJŠI**





Nikon
COOLPIX S510


Tri Nikonove tehnologije



Stabilizator slike



Visoka občutljivost tipala

Odlični posnetki v samo 0,005 sekunde – z novim Nikonom COOLPIX S510. V elegantnem kovinskem ohišju se skriva izredno zmogljiv objektiv NIKKOR s stabilizatorjem slike, na katerega se lahko vedno zanesete. In ker vemo, kako dragocen je čas, se Nikon COOLPIX S510 vključi v samo 0,7 sekunde. Na voljo v srebrni, črni in rožnati barvi. **Nikon COOLPIX S510. Najhitrejši na svetu.**

EXPEED

www.nikon.si

* Med konkurenčnimi modeli z optičnim stabilizatorjem slike.
** Med konkurenčnimi kompaktnimi digitalnimi fotoaparati z 8 milijoni točk, opremljenimi z optičnim stabilizatorjem slike, ob nastavitvi "hitri odziv". Vir: Nikon Corporation, z dne 30. avgusta 2007.

RAZER



Gaming slušalke Razer Piranha

Komfortne, ergonomične in nastavljive slušalke. True-to-life audio kvaliteta s superiorno čistino in basom. Nastavljiv mikrofon z redukcijo šumov. Vgrajen daljinski upravljalnik z nastavljanjem glasnosti in utišanjem mikrofona. Kompatibilno z internetno telefonijo.

79,99 € 19.169 SIT

PHILIPS



Gamerski 2.1 zvočniki Philips SGC5103BD

Vrhunski gamerski 2.1 sistem zvočnikov. Odkrijte novo izkušnjo igranja iger s pomočjo amBX učinkov. Svetloba, zvok, zrak in vibracije, se sinhronizirajo z igro in jo tako dobesedno prenesejo v vašo sobo. Moč 160 W RMS. Garancija 1 leto.

399,00 € 95.616 SIT

PC DVD-ROM

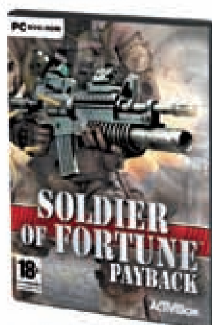


PC igra

Juiced 2

45,99 € 11.021 SIT

PC DVD-ROM



PC igra

Soldier of Fortune 3: Payback

39,99 € 9.583 SIT

Logitech



Igralni plošček za PS2 Logitech Precision Controller

Igralni plošček za igralno konzolo Playstation 2 s povratnim učinkom, ki ima zraven dveh analognih paličic, še šestih gumbov in osem-smerni dodatni gumb.

12,99 € 3.113 SIT

PC plus®

Core2 Quad 2,4 GHz

500 GB hdd

3 GB ram



Računalnik PC Plus Draco

Procesor Intel Core2 Quad Q6600 2,4 GHz, pomnilnik 3 GB DDR2 800 Hz, trdi disk 500 GB sata2, DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Nvidia GF8800GTS 512 MB, 550 W Silent Power napajalnik. Garancija 1 leto.

999,00 € 239.400 SIT





BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

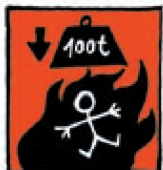
BIG BANG d.o.o. - SKUPINA MERKUR. Ponudba velja od 15. 02. 2008 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso vključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1 € = 239,64 SIT

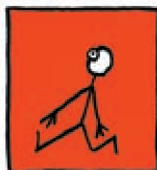
Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 175
februar 2008
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

GOSPOD JE ZAVRISKAL
se v hlače podriskal
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan
LUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Ko to čitate, je zelo velika možnost, da se v neki beznici v mestu Svetega Frančiška v isti postelji stiskata Retro in Aggy (to je Aggressor brez maske in bič božji v vseh pravomoških igrah, kot sta Gears of War in Dirty Dancing). Znabiti, da fanta še ne vesta, da se jima je v prtljagi znašlo tudi darilo moštva, diskretna tuba K-Y Lubricating Jelly.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Zadnjič sem med vožnjo poslušal radio (res, včasih si celo ne nažigam Judas Priest) in naletel na Tomaža Domiclja, ki je razlagal, kako se je z avtom fural po celi Evropi in da ni zapazil bolj z oglasi onesnažene države, kot je Slovenija. Dobro, Domicelj je res nagnjen k temu, da stvari, kako bi rekel, opazuje skozi povečevalno steklo. Ampak pri tem mu dam pa tako prav kot Petru Polesu, ki se je pri vodenju Eme tako zajebaval, da je s tem najbolje komentiral ves tisti cirkus. Skratka, slovenska mesta so postala oglaševalska smetišča. Dokler ne začneš razmišljati, tega niti ne opaziš. Kot robot se premikaš mimo vseh tistih stihijsko postavljenih reklamnih plakatov, posterjev, napisov, zaslonov, kaj vem, česa vse še, pri čemer jih kajpak prezreš. A nate vplivajo podzavestno. Kupi to. Potrebuješ ono. Želi si tretje. Bodi tak. Bodi drugačen. Pranje mozga, enako kot oglasi na televiziji, ki so postali tako debilni, da me je groza gledati jih. Ja, v redu, menstro imaš in bele hlače – ampak tudi vneto češpljo od plastike in kemije, ki si ju tlačiš pod rodila, okej? Toda še huje je zunaj mest. Tam je oglasov številčno manj, jih pa brezvestni kapitalistki z majhnimi otepači tlačijo ama povsod: panoje so zasadili na vrhove gričev, sredi livad, v vinograde in na vsako zabačeno kmetijo, katere gospodar je tako zapit, da potrebuje tistih par fičnikov. Največji zločin pa je, da oglase obešajo na kozolce, kar je tako, kot bi jih Angleži lepili na svoje bobbyje pa hajd na ulico reklamirat zobno plasto. Zadnji čas, da Triglav prefarbamo v barve najboljšega ponudnika. Saj smo vendar hlapci in za hlapce rojeni?! **Sneti**

OGLAŠEVALCI

Obgrizek na naslovnici gre na rovaš primerjalne analize jabolk ajdared, jonagold in deliše.

Z računalnikom rišemo, pišemo, ustvarjamo, ogledujemo, čitamo, igramo in sporočamo. Za vsako opravilo imamo namenska orodja oziroma programe, ki so bistvo posedovanja glasne ter grde kište. Pod njimi sicer teče operacijski sistem, vendar je ta v teoriji le most med softverom in železnino, zaradi česar bi moral ždeti v ozadju in predvsem ne povzročati težav. Navsezadnje je tako pri vseh ostalih napravah, najsi gre za konzole, telefone ali avtomobilske centrale. Ampak žal na PCju ni tako že vse od DOSa dalje. Windows so pač Windows.

Na žalost Vista ni pripomogla k splošnemu mnenju o Oknih. Revolucionarnosti, ki se je stkala okoli kodnega imena Longhorn, ni prinesla, videz in vmesniški občutek bi prej prisodil preobleki za XPje kot novemu izdelku, določene podrobnosti so nazadovale, prodajni model z vrsto edicij je nesmiseln, jedro pa – okensko. Napake se še vedno dogajajo in odzivnost me ni navdušila, zlasti v navezi z neprestanim in nenadzorovanim struženjem diskov. Nisem edini, ki ga je Razgled po letu dni sobivanja prejkone razočaral. En družabnik JCTja se mu je že odpovedal, trije pa smo ga bili primorani kljub relativno kratkotrajni rabi znova namestiti. In tak je kar splošni vzorec med količkaj bolj zahtevnimi in naprednimi uporabniki. Kupci mašin z Visto so masovno 'podgrajevali' nazaj na XPje, prodajalci še vedno prodajajo nove računalnike s pet let starim sistemom in celo Microsoft je zavoljo tega podaljšal podporo XPjem. Že res, da je Vista najhitreje prodajan operacijski sistem, a če v ozir vzamemo prodane računalnike, je razmerje nižje kot pri predhodniku. Dodatna slaba popotnica sistemu je javno mnenje, ki so ga povzele raznotere analitične firme. Z izdelkom je zadovoljna manj kot tretjina uporabnikov! To najsodobnejši inačici najbolj razširjene softverske platforme na svetu gotovo ne more biti v ponos.

Uporabniki seveda pri zabavljanju čez Microsoft in njegov zloglasni sistem gladko prezremo, da mora ta kos mečine povezati gromozansko, razdrobljeno in polovično standardizirano hardversko področje. Takenako ne upoštevamo, da vedno namestimo milijon sumljivih programčkov z vseh vetrov, nakar stokamo, če kakšna obskurna ruska koda odpove poslušnost. Jebatga, taki smo, krivični in nerazumni, zakajti širša slika in Microsoftov altruizem, ako ta besedna zveza sploh obstaja, nas ne zanimata, ko bentimo nad počasnostjo, neodzivnostjo, nesodelovalnostjo svojega marsikdaj nič ljubega računalnika. A četudi Microsoftu vsa čast in slava za njihov trud, številne Vistine nerazumljive zamere obstajajo. Zakaj je sistem domala povsod počasnejši od Oken prejšnje generacije? Čemu je upravljalnik s tipografijami na stopnji onega iz Win 3.1? Zakaj je priloženi odjemalnik pošte, Windows Mail, slabši in manj zanesljiv od predhodnega Outlook Expressa? Čemu se ne morejo domeniti za poenotenje mesta shranjenih položajev v igrah? Zakaj operacijski sistem iz leta 2007 ne zna privzeto predvajati DVDjev, deset let stare tehnologije? Čemu ni Vista samo v 64-bitni (zanesljivi) varianti – ta verzija je le za zanesenjaško eksperimentiranje, dočim bomo navadni, vsestranski uporabniki še veliko let obsojeni na polčetrti gigabajt pomnilnika (3,5 GB, to je)? Takih konkretnih zakajev in čemujev je cela vrsta.

Še več nerazumljivosti pa je na vobčem pecejaškem področju, kjer sta dodatna mlinska kamna softverska združljivost za nazaj in nadgradljivost za naprej. S tem, da je ta kompatibilnost včasih res skrajna (najnovejši sistem se bo še vedno zaustavil ob slabo berljivi disketi, optične pogone povezujemo z 22 let starimi, skrajno nerodnimi IDE-kabli ...), drugič pa ničelna (neprestano nova podnožja, napajalni kabli, hladilniki ...).

Maci so visokokakovostne izdelave in neposredno iz škatle posedujejo vse nujnike za vsakdanja opravila, tako da zvečine ni treba nameščati ducatov programčkov, ki so nato pritajeni v ozadju in se derejo "Pick me! Pick me!" vedno, ko vstaviš glasbeni CD ali kartico s fotografijami.

Obstaja torej alternativa Oknom in PCjem, kakršne poznamo? Da, obstaja. V mislih imam seveda Applove računalnike, ki jih je karizmatični Steve Jobs za letno plačo enega dolarja v nekaj letih popeljal iz domene grafikov in upornikov do veljavne domače izbire. Razen za najbolj zagnane igričarje, ki vsake pol leta v stroj zadegajo urnejšo grafično kartico, dandanašnji ni razloga proti nakupu gospodinjskega maca, zlasti ne kot drugotne hišne mašine oziroma prenosnika. Estetska naprava je visokokakovostne izdelave in neposredno iz škatle poseduje vse nujnike za vsakdanja opravila, tako da zvečine ni potrebno nameščati ducatov programčkov, ki so nato pritajeni v ozadju in se derejo "Pick me! Pick me!" vedno, ko vstaviš glasbeni CD ali kartico s fotografijami. Applov sistem OS X je v večini pogledov korak pred tekmecem in na računalo je moč konec koncev vzporedno namestiti Okna, ki celo delujejo hitreje kot na enako zmogljivem PCju. Poleg tega sta videz in otip applov pregovorno dovršena, zato računalnik z logotipom odgriznjenega jabčka doprinese k bivanjski sreči, kar za glasne, grde in glomazne peceje praviloma ne velja. Toda maci kljub zunanji prepoznavnosti pri nas ostajajo slabo znani in si le počasi režejo svoj svoj krušni kos. V ozir pri kupovanju jih namreč vzame relativno malo razsvetljencev, saj imajo ljudje vse sorte laičnih, naivnih zadržkov (slično, kot zakrknjeni pecejaši gledajo na konzole). Je moč na macu poganjati komunistične filme, kakršnih ima vsakdo pod posteljo tri žaklje? A na teh računalnikih sploh delujejo šumniki? Kaj pa bančni certifikat? Bom lahko odpiral svoje stare dokumente? Odgovor na vsa štiri vprašanja je pritrdilen in da bi potegnili tančico s te blagovne znamke, smo pripravili obsežna prispevka na temo rokovanja s temi aparaturami. Navsezadnje imamo dolgoletne jabolčniške izkušnje, saj Joker že od samega začetka nastaja z macom. Ravno oni mesec smo starega G5 poslali v zaslužen pokoj in ga nadomestili s sodobnim macom pro. Ergonomija pri delu pač velja.

In ne, tomesečno Jokerjevo pisanje o Applu ni fanboyevstvo, marveč mnenje nekaterih, ki jim neumnosti v računalništvu, kakršnega se gremo, že presedajo. Zato predstavljamo nekaj drugačnega, svežega!

David Tomšič



Igričarske bojne droge so tu

Nemška tvrdka Tomarni je v sodelovanju s Freie Universität Berlin razvila preparat FpsBrain, ki tudi n00-bom v Counter-Striku omogoči, da zadenejo head-shot skozi tri stene v gibanju. Dovolj je ena kapsula slabo uro pred bojem in igralec se prelevi v zelenega mutanta z zmožnostjo 99999 klikov na minuto, spremljanjem treh monitorjev naenkrat in reagiranjem na dogodke, preden se le-ti sploh zgodijo. No, pozornejši pogled na sestavine pokaže, da gre samo za premišljeno sestavljeno energetsko pijačo v obliki tablet, ki ima podoben učinek kot kava in druga legalna poživila na trgu, akoravno proizvajalec trdi, da nima stranskih učinkov žlampanja večjih količin kofeina. Nemci bi proizvod brždа lahko tržili bolj splošno, a ker so se svojčas ukvarjali s sestavljanjem igričarskih mašin, so očitno uzrli posebno nišo. Dopingiranih profesionalnih tekmovalcev se nam zato verjetno še ni treba bati.



Novi Buzz za PS3 in PSP

Obe verziji dnevnosobnega kviza, ki bo izšel spomladi in se bo imenoval Buzz Quiz TV, razvija ista skupina, britanski Relentless Software. Ni presenečenje, da bo zadeva splošnonamenska in da bo vsebovala vprašanja iz svetov zabave, glasbe, televizije, znanosti, športa, narave, filmov ter generalne izobrazbe. Res pa je, da se sliši inačica za playstation 3 dosti naprednejša. Njena glavna prednost bo povezanost s Playstation Networkom, kar pomeni, da bomo po netu igrali proti nasprotnikom z vsega sveta. A ne le to. Že itak bo špil največji Buzz sploh (menda bo imel toliko vsebine kot vsi Buzzi za PS2 skupaj), namečkoma pa si bo moč s spletišča MyBuzz pobirati dodatna vprašanja, ki jih bo postavljala skupnost, ter nanje odgovarjati, kot bi šlo za tapravo igro. Kajpak obljubljajo HD-grafiko, nove načine in to, ničesar pa ni slišati o svežih igratorjih. Hočemo brezžične, orkodindijo! Verzion za PSP na drugi strani obeta kup večigralskih načinov za konzolice v bližini, ki bodo tekli tako z več kot enim samim izvodom igre in bodo podpirali celo izmenjavanje črne princeske. Pri tem bo lahko eden od igralcev prevzel vlogo gostitelja šova, ki bo zastavljal pitalice in dodeljeval točke. Komaj čakamo, da preizkusimo na legendarnem kavču v našem vesoljskem uradu!



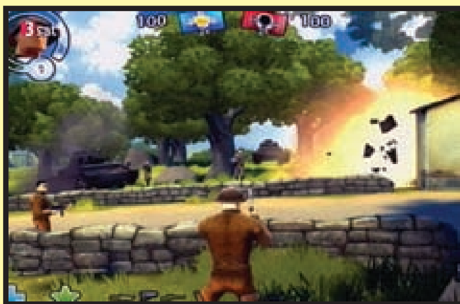
Deset milijonov wombijev

No, pa je padel še en zgodovinski mejnik v igričarstvu. V knjižico podrtih rekordov ga je vpisal kdo drug kot Blizzard. Bradači so januarja oznanili, da je število naročnikov na World of Warcraft preseglo magično mejo desetih milijonov. Koliko bo cifra zrasla po predstavitvi druge razširitve, Wrath of the Lich King, lahko le ugibamo. Gotovo je le, da bo WoW v 2008. vnovič najbolje prodajan špil za PC. Mimogrede, ta rekord neprenehoma držijo že tri leta, z lanskim vrhuncem, ko se je razširitev The Burning Crusade v prvem mesecu prodala v 3,5 milijona kosov, medtem ko je osnovni špil na končni razpredelnici zasedel drugo mesto. Toliko o tem, v katero smer gre igranje na peceju :). Največ wombijev je sicer doma iz Azije, kjer dnevno raida vsaj 5,5 milijonov ljudi, sledijo ZDA z 2,5 milijoni ter Evropa z dvema milijonoma obsedencev. Naslov je preveden v sedem jezikov, na poti pa je še osma, ruska inačica. Še malce zanimive statistike: Blizzardov krovni založnik Vivendi je lani pridelal 1,3 milijarde dolarjev dobička, od česar jih je WoW prinesel 1,2. Toliko da wowovci veste, koliko žepov polni vaša mesečnina.

Mnogo o Electronic Arts

Čeprav so EA lani samo od oktobra do decembra prodali za 1,5 milijarde dolarjev robe (predlani 1,3 milijarde) in zabeležili letno prodajo 5,5 kosov NFS ProStreeta, 4,5 milijona Fife 08, 4 milijonov Simpsonov ter 1,5 milijona Rocka Banda, niso zadovoljni. Kosmati letni dobiček je namreč znašal 721 milijonov $, kar je 11 % manj kot leto poprej, po vračunanju izdatkov pa so Arts zabeležili celo 33 milijonov dolarjev izgube, medtem ko so se 2006. veselili 160.00.000 $ profita. V kaj so vložili skoraj dvesto milijončkov, niso povedali, res pa je, da za letos načrtujejo izide lepega števila obetavnih novosti. Mednje sodijo: dva nova Battlefielda (Bad Company in Heroes), Mercenaries 2, LOTRovska frpjka (ni še jasno, če bo to White Council, ki je na majavih nogah), zanimiva ploščada Mirror's Edge, BioWarov Dragon Age, boksarščina Face Breaker ter, jasno, Spore.

Več o Bad Company, Mirror's Edge in Spore si preberite v igrah za leto 2008, tu povejmo kaj o ostalih treh. Battlefield Heroes ne bo klasičen PCjaški špil za polno ceno, temveč ga bodo po spletu razpečevali zastonj. Namesto da bi cekin pritekal po ustaljeni poti, ga bodo prispevali oglasi v igri in kupovanje priboljškov za evro ali par njih, ki izboljšajo izkušnjo (mikrotransakcije). Enakega uporabljajo vzhodnjaški avtorji spletščin in kot smo napovedali v članku na to temo, Denar kot riževa zrna v Jokerju 171, ga začenjajo obrajtati tudi zahodni izdajatelji. Electronic Arts je za tako potezo opogumil uspeh Fife, ki so jo v Koreji dve leti tega izdali v enaki obliki in jim je prinesla dober zaslužek. Igralo naj bi jo več kot pet milijonov rižojedcev in mesečno naj bi navrgla dober milijon dolarjev na račun nakupov virtualnih kopačk, dresov ter podobnega smetja. Heroes bo poskusil prodreti na enak način, za kar pa je nujna še ena poteza. Špil bo namreč občutno enostavnejši in lažji od doslejšnjih BFjev ter bo v osnovi namenjen splošni publiki oziroma nedeljskim, občasnim igralcem, ki se v masah zbirajo pod zastavo z napisom 'casual gamer'. Povrhu pa bo grafika postala stripovsko risankasta, kar seveda sploh ni povezano z uspehom Team Fotressa 2.



Od najave Zmajeve dobe izpred štirih let je zarjavelo ničkoliko sabljetin, skupnost pa je bila svežih zaslonov in konkretnih informacij o naslovu, ki naj bi na pecejih duhovno nasledil franšizo Neverwinter Nights, doslej deležna s pipeto. Vemo na primer, da svet ne bo temeljil na licenci in zakonih D&D, pač pa bo v celoti plod idej ter domišlijije razvijalcev. Da slednji strmijo k temu, da bi pustolovsko-raziskovalne elemente, ki so zaznamovali (v osnovi) konzolaške frpje tipa Knights of the Old Republic in Mass Effect, vrhunsko sparili s trdojedrnimi fantazijskimi prvinami, kot sta manično razvijanje druščine herojev in strateško tepežkanje. Da se bo špil posluževal čisto nove srčike, imenovane Eclipse, za katero močno upam, da bo spričo svoje tehnične nadmoči Biowarovim igram znala vrniti nekaj tiste pristne fantazijske topline, ki se je porazgubila z migracijo iz kvazi 2D podobe (Baldur's Gate, Icewind Dale …) v 3D zunanjost (NWN, Jade Empire …)



Kaj pa Face Breaker? Hja, mlatili se bomo na wiiju, xboxu 360 in PS3, in sicer v pisani stripovski grafiki, ki ZOPET preklemano spomni na TF2. Igranje bo čisto arkadno, med viške pogonskega motorja štejejo možnost demoliranja nasprotnikovega frisa do te mere, da bo zakrvavel. Ker to je poanta boksa, kri. E(hj)A, pač.



Nobeno presenečenje ni niti, da so za 11. april oznanili izid fuzbalščine z uradno licenco evropskega nogometnega prvenstva. UEFA Euro 2008 bo izšla za PC, xbox 360, PS3, PS2 ter PSP in bo temeljila na predelanem motorju iz Fife, ki naj bi bil tokrat dostopnejši, hitrejši in bolj intuitiven za splošno publiko. Sumimo tudi, da bo verzija za računala enaka onima za PS2 in PSP. Turnir bomo lahko igrali nalinijsko in interaktivno praznovali gole. Če ne bo gejevskih medeničnih porivov iz Pro Eva, bomo bridko razočarani.

Še nekaj – Rock Band so potrdili za wii, kmalu pa naj bi dele Orange Boxa, se pravi Episode Two, Portal in Team Fortress 2, ponudili ločeno v škatelnih verzijah. O datumu in ceni še ni informacij.

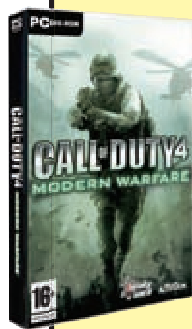
Dodatek za šeste Naseljence

Prvi dodatek za Naseljenčke 6 (J171, 73), imenovan Vzhodno kraljestvo, je na poti, so sporočili njihovi nemški fotri iz Blue Byta. Osnovno vzdušje in igralna izkušnja bosta v veliki meri ostali nedotaknjeni, saj gre le za klasično cuzanje cvenka iz vročega železa. Ampak to ni nujno slabo, saj je The Settlers: Rise of an Empire marsikomu všeč ravno zaradi tega, kar je. Glavna nadgradnja bo polovična kampanja z osmimi scenariji (originalna jih je imela šestnajst). Dogajanje bo postavljeno na indijsko podcelino; temu primerno so na novo oblikovali živo in neživo okolje, vključno z monsunskim vremenom. Vrnila se bosta poklic geologa (jipiii) in voda v obliki dobrine. Avtomatizirano bo trgovanje s sosedi ter ugledati imamo novega heroja. Izcediti se imajo naslednji mesec.



Lanska prodaja videoiger rekordna

Prišle so številke celokupnega lanskega zapravljanja za igre, konzole ter pritikline (na primer lične roza torbice za psp). In potrdilo se je, kar smol pričakovali: kupcem se je lani totalno strgalo in prodaja je podrla vse rekorde. Skupni promet je dosegel megalomanskih 17,94 milijarde dolarjev, kar je kar za 43 % več kot leto prej! Skok je šel predvsem na račun prodaje nove generacije obtelevizijskih konzol (5,12 milijarde ali + 73 % glede na 2006). Številčno sta bila daleč na prvem mestu DS z 8,50 milijoni in wii s 6,29 milijoni kosov, sledil je xbox 360 s 4,62 milijona. Zanimivo je, da je PS2 s 3,97 m še vedno krepko presegal mlajšega brata PS3 (2.56 m). Med igrami je prednjačil Call of Duty 4 (skoraj 7 milijonov kosov), sledila sta Halo 3 (4,82 m) in Wii Play (4,12 m). Poudarjam, to so samo videoigre, brez pecejaških vsebin! Kdo pa še gleda PC, hehe ... he ... hm. No, so pa vseeno spravili v promet več kot milijon izvodov Crysisa, kar je jako spodbudno glede na počasen začetek.



Še zanimivost: Electronic Arts predvidevajo, da bodo v Evropi to leto prodali štirikrat toliko playstationov 3 kot xboxov 360. Na stari celini naj bi potržili med 5 in 6 milijoni kosov PS3, a le 1,5 do 2,5 milijona xboxov. V Ameriki naj bi bili konzoli poravnani med 4,5 in 5,5 milijona enot, dočim naj bi oba razsul wii, ki naj bi ga v obeh regijah prodali med 12 in 14 milijoni. Skupna napoved je torej taka: wii -> med 12 in 14 milijoni, PS3 -> med 9,5 in 11,5 milijona, xbox 360 -> med 6 in 8 milijoni in PS2 -> med 3,9 milijona ter 4,9 milijona kosov. DSov, tako pravijo EA, bo šlo med 14 in 16 milijoni, PSPjev pa od 6 do 8 milijonov. Kako natančni so bili, bomo vedeli ob letu osorej.

Sploh ker na drugi strani Activision meni, da bo xbox 360 v ZDA letos prodajan bolje kot PS3. Wii naj bi bil prvak z več kot 6 milijoni kosov, za xbox 360 predvidevajo prodajo med 4 in 5 milijoni, playstation 3 pa naj bi ostal s surlo, ki bi merila med 3 in 4 milijoni.

Rehabilitacija z wiijem

Wiijeva prisrčnost ne osvaja le dnevnih sob, ampak svetli tudi bolnišnice. V Čezlužju je belinček v pomoč ljudem pri okrevanju po možganski kapi, poškodbah glave in drugih neprilikah, ki prizadenejo živčno-mišični sistem. Imun je namreč na poglavitni hibi običajnih rehabilitacijskih programov: dolgočasnost in pomanjkanje motivacije. Pomemben je tudi družabni vidik igranja, za nameček pa se okrevanje organsko nadaljuje doma. Nabijanje tenisa seveda ne more nadomestiti strokovne fizioterapije, vendar jo lahko fino dopolnjuje. Ob tem preučujejo možnosti za stimulacijo živcev, s čimer bi bili pozitivni učinki mahanja še bolj izraženi. Da vsi že komaj čakajo na Wii Fitness, verjetno ni treba posebej razlagati.

Mimogrede, wii je čez lužo uspešnica pri dosti starostnikih, ki čemijo v domovih za zgubane ali stanovanjih. Z navideznim bowlingom in golfom, pri katerih je treba vihteti wiigrator, se razgibajo, hkrati pa najdejo stično točko s svojimi vnuki, živečimi v svetu visoke tehnologije. Celo tako uspešna je 'terapija', da so jo nekateri domovi uvedli kot del rehabilitacijskega programa, enako kot bolnišnice. Preden bomo kaj takega videli pri nas, se bo seveda kralj Matjaž zadušil v lastnih dlakah.



Končno brenkanje na pravo kitaro?

V debatah o Kitarskem Heroju se obvezno najdejo opazke o 'kosu plastike' (na baterije!) in kot nalašč je za avgust najavljen prihod Guitar Wizarda, ki jim utegne napraviti konec. Reč bo namreč združek igre in igranja na pravo električno kitaro. Slednje se bo spojilo z računalom, nakar bo vskočilo programje in na zaslon skladno z veselimi melodijami metalo note. Čarodej je izdelek podjetja Music Wizard Group, ki na trgu že ima igro Piano Wizard in stoji za Mattelovo pogruntavščino I Can Play Guitar (simulacije harmonikašenja žal še ne premorejo). Guitar Wizard Heroja že zaradi nefrajerskega videza ne bo spodil iz dnevnih sob, a nemara je bilo ravno to tisto, kar je vse navdušence, ki so zaradi GH vzljubili strune, ločilo od nakupa prave kitare. Komplet s kitaro washburn bo koštal nekje 300 dolarjev, tisti brez pa 150. Ino davek. Pa naj bo zdaj še kdo pameten.

Modifikacije 2007

Po vseh velikih igrah si svoje nagrade več kot zaslužijo tudi skupki domače kode, za katere domači zanesenjaki švicajo krvavo vodo. Vodilna tozadevna stran Mod Database (moddb.com) je tako podelila nagrade za najbolj priljubljene modifikacije leta 2007 po izboru občinstva. Krono je pobrala simulacija preganjanja teroristov Insurgency za Half-Life 2, ki smo se je pošteno načakali, sledijo stare znanke Project Reality, Empires, Forgotten Hope 2 in Minerva. Z izjemo Imperijev kdovekako originalni omenjeni modi niso, pa tudi najbolj pričakovani so povečini reprize, na primer Mechwarriorja in Jurassic Parka. Očitno je bilo za inovacije lani bolje gledati na neodvisno sceno. Kar se pogonov tiče, gre CryEngine 2 kot vroče žemljice, saj je najavljenih projektov ogromno in nekateri tudi že imajo kaj pokazati. In ne, če si naložite mod, ne tvegate nosečnosti.

Ponatis stripov o Samu in Maxu

Telltale Games res zgledno skrbijo za svoja pobalinska policaja. Poleg tega, da nam točno kot budilka dostavljajo mesečne pustolovske malice, so zdaj zakuhali še ponatis legendarne zbirke stripov Sam and Max: Surfin' the Highway, ki je po prvem izidu leta 1995 hitro pošla. Avtor Steve Purcell je za novo izdajo temeljito pobrskal po svojih predalih, tako da je kolekcija obogatena z dodatnimi risarijami in napihnjena na 197 strani. Na voljo sta različici v mehki in trdi vezavi, prva za dvajset, druga za petdeset dolarjev. Tu gre mastnejšo ceno pripisati ekskluzivni, omejeni seriji, kjer bo sleherna trdoplatničnica oštevilčena in ozaljšana s striparjevim avtogramom. Za dodatno spodbudo so Telltalovci širokogrudni z ugodnostmi za vse, ki bodo katerokoli verzijo prek njihove spletne strani naročili do 29. februarja. Vsak tak jak zastonj faše špilavno epizodo Ice Station Santa, skupaj s knjigo pa vsa druga sezona namesto 35 košta nesramno diskontnih 26 $. Plosk plosk, Telltale!

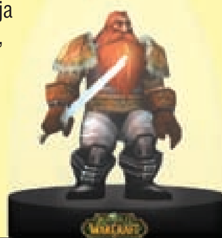


Nagrade AIAS

Čezlužna organizacija AIAS – Academy of Interactive Arts & Sciences, ki jo sestavljajo zaposleni v industriji interaktivne zabave, je na tradicionalni letni, zdaj že enajsti prireditvi Interactive Achievement Awards, izbrala svoje lanske favorite. Naslov igre leta v vobčem smislu, ki so ga lani osvojili Gears of War, predlani God of War, predpredlani pa Half-Life, je pobral Call of Duty 4, ki je hkrati obveljal za naj konzolastičen, akcijski ter nalinijski naslov. Najhudejši izdelek za računala je po mnenju AIAS postal The Orange Box, najboljša spletščina The Burning Crusade, strategija leta je bila C&C3: Tiberium Wars, 'avantura' Super Mario Galaxy, dirkačina Motorstorm, frpjka Mass Effect, športna Skate, dolpobirabilna zadeva Puzzle Quest, drkamožna Zelda: Phantom Hourglass in inovacijska Rock Band. Nagrado za življenjsko delo pa so podelili Kenu Kutaragiju, fotru playstationa. Za Jokerjeve nagrade, ki so seveda boljše, ker zajemajo Crysis, Supreme Commander, Okami in Crackdown, poglejte v prejšnjemesečno cifro.

Namizni paladini in šamani

Podjetje FigurePrints je v povezavi z Blizzardom ponudilo zanimivo storitev: iz World of Warcrafta (natančneje iz Armoryja) potegnejo vaš lik, ga računalniško obdelajo in postavijo v kar se da seksi pozo, nakar podatki romajo v 3D tiskalnik, ki izvrže dober decimeter visok plastični posnetek omiljenega bitjeca. Kakopak v vsem oklepu, razen če ste jim dali stiskati vilinko v spodnjem perilu. Potem onegaj ročno pobarvajo, ga odenejo v stekleno ohišje in dokaz brezmejnega g33kovstva je nared za to, da leži na polici, kjer se mu klanjajo znanci in prijatelji. Koštalo vas bo stotaka dolarjev – oziroma vas še ne bo, ker postopek teče samo v ZDA in Kanadi, v Evropo pa pride marca letos. In še tedaj boste potrebovali srečo, kajti izbrance zaradi omejene produkcije izmed prijavljenih določajo z žrebom.



Nvidia kupila Ageio

Ta mesec je očitno nekaj v luftu, kajti le par dni po Microsoftovem ogledovanju Yahooja se je po nakupih odpravila še Nvidia. Grafikarjem se je zaluštala (ne)slavna Ageia, stvariteljica edinega strojnega pospeševalnika physx in dokaj uspešnega istoimenskega fizikalnega pogona. Da bo Ageia izgubila samostojnost, se je govoričilo že dalj časa. Najprej naj bi bil v igri AMD, nato Intel, na koncu pa je očigledno prevladala ponudba zelenih. O finančnih podrobnostih pogodbe še niso spregovorili (šušlja se o 150 milijonih zelencev, torej ne ravno rekorde podirajoči vsoti), toda nakup je finaliziran in uraden. Nvidia je tako na fizikalnem področju dobila dober vzvod proti Intelu, ki si je septembra lani privoščil Havok. Če pomnite, so se proizvajalci graf od začetka ogrevali za podpiranje Havokove knjižnice skozi grafične kartice, nakar jim je na prste stopil procesorski velikan. Ideja o univerzalnih grafo-fizikalnih pospeševalnikih je tedaj malce zamrla, toda kot kaže, ni povsem mrtva.

Rezultati združitve seveda ne bodo opazni takoj. Geforcev z vdelano podporo za physikalno pospeševanje ne gre pričakovati pred 2009., ko naj bi podobne zmogljivosti dobila tudi Nvidijina vezna čipovja za matične plošče. Toda pravi dar-mar se bo najbrž zgodil šele po prelomu desetletja, ko bo luč sveta ugledala nova generacija konzol. Povsem verjetno je, da se bodo v nekaterih, če ne vseh od njih, zaredili Nvidijini hibridni multipospeševalniki. Nemara tedaj končno ugledamo zares destruktibilna okolja in ostale fizikalne dobrote, s katerimi nas nesramno rajcajo že leta.



Garmin nüvifone

Garmin je največji proizvajalec osebnih navigacijskih pripomočkov in zadnja leta skorajda sopomenka za kakovostne avtomobilske enote GPS. Po osvojitvi primarnega trga se podjetje zdaj usmerja v malce nepričakovane, telekomunikacijske vode. Pravkar najavljeni nüvifone bo združil funkcionalnosti sodobnega pametnega telefona in polnokrvne navigacijske priprave. Čeprav se s sprejemniki GPS hvali nemalo nafrfuljenih mobidikov, so pri Garminu prepričani, da telefonska navigacija še ni bila pravilno izpeljana (mi se strinjavši). Nüvifone bo zato ponudil na dotik občutljivi zaslon velikosti tri pa pol inčev in polno zmogljivost samostojnega navigatorja. To pomeni, da ga bo moč vtakniti v avtomobilsko držalo, kjer se bo prelevil v GPS ranga ostalih nüvijev; da bo z vdelanim fotoaparatom zajete fotke opremil z geografskimi koordinatami (super za posredovanje slikovno podprtih potovalnih načrtov prijateljem); da bo shranjeval pozicijo parkiranega vozila, tako da v milanski gužvi ne boš izgubil avtomobila; da se bo povezoval na servis Garmin Online in snemal lokalne podatke o vremenu, cenah goriva, novicah ...

Šibek ne bo niti telefonski del. Po napovedani listi zmožnosti je nüvifone povsem dorasel iphonu, N95 in ostalim novodobnim multipraktikom. To pomeni, da bo imel vdelano pošteno digitalno kamero, zmogljiva orodja za povezovanje z internetom (med drugim menda odjemalnik za Googlov Panaramio) in predvajalnik glasbe ter filmčkov. Reč je obetavna, v katerikoli zid jo zadegaš, vendar nas do dejanskega izida loči še precej lun. Nüvifone žal ne bo na voljo pred jesenjo, ko bodo razkrili tudi ceno. Veseli bomo, če bo nizka, ampak ne bo.

Futuremark v šesti prestavi

Stvaritelji daleč najbolj priljubljenih orodij za merjenje kurc ... erm, zmogljivosti strojne opreme so zadnjih par mesecev nenavadno aktivni. Najprej je malce pred zimo uletel PC Mark Vantage in zaukazal nove smernice pri testiranju v okolju Vista (zaradi omejenosti resda še ni dosegel ponarodelosti predhodnika), sedaj pa se pripravlja še konkretna nadgradnja 3D Marka. O tej se je šušljalo že dalj časa; na spletu so se pojavili celo domnevni zasloni iz njega, za katere se je nato izkazalo, da so lažni. No, tokrat dvomov ni, kajti vestička je prišla neposredno iz vira. Futuremark je na strani 3dmark.com postavil na ogled tri visokoločljivostne slikostrele iz prihajajočega benčmarka. Vsi kažejo isto vesoljsko sceno in so čeljust spuščajoči, v največji meri zaradi barvitosti in svetlobnih učinkov. Glede ostalih podrobnosti so Finci ostali tiho, znano je le, da se bo izdelek imenoval 3D Mark Vantage (vzorec je menda očiten) in da je od tal navzgor spisan za DirectX 10. Iz tega gre sklepati, da gre za povsem nove teste in ne za pogrevanje starih, kot so storili pri 3D Marku 06. Kakorkoli, ker na strani še ni tradicionalnega odštevalnika, ugibamo, da nas od novega 3DM loči vsaj par mesecev.



● **Futuremark se obnašajo kot cipe najhujše sorte in nas zgolj rajcajo s slikostreli. Kdaj bomo naslednji 3D Mark videli v gibanju, pa ne povedo.**

A to še ni konec futuremarkovskih novosti. Če ste kdaj hrepeneče zrli v bombastične podobe, ki jih pljuva 3D Mark, in si želeli, da bi šlo za pravo igro (saj ni samo Luni tak čudak, kajne?), se vam želja naposled utegne uresničiti. Konec januarja je namreč pričel obratovati Futuremark Game Studio, ki se je zapisal prav temu – dostavljanju adrenalinskih, grafično nadnaprednih špilov. Velik del ekipe tvorijo isti ljudje, ki so zadnjih deset let klepali mučilnike grafik, zato pričakujemo skorajšnjo predstavitev grafičnega pogona, ki bo konkuriral Unrealovemu in Quakovemu. Konkretnega naslova severnjaki niso najavili, so pa napovedali udeležbo na letošnji Game Developers Conference v San Franciscu, kamor se najverjetneje ne bodo odpravili praznih rok. Čakamo!

Microsoft kupuje Yahoo

V zadnjih letih smo že večkrat ooohali in aaahali ob visokoprofilnih prevzemih v računalniški industriji. Toda noben medmet ni dorasel magnitudi dogodka, ki ga je v začetku februarja napovedal Microsoft. Softverski gigant je meni-nič-tebi-vrečo-zelencev Yahooju dostavil uradno ponudbo za prevzem sto odstotkov delnic. Razsežnosti posla so težko predstavljive, kajti ponujena kupnina je znašala bajeslovnih 44,6 milijarde dolarjev (!!!1ena). Billyjevi fantje so kanili polovico izdatka pokriti z gotovino, polovico pa z Microsoftovimi delnicami. Poteza po šokantnosti ustreza udarcu taktičnega nuklearnega izstrelka, ni pa nepričakovana. Kot se je izvedelo kmalu po uradni najavi, so pogovori med velikim M in Yahoojem potekali že več kot leto dni. Oba se namreč zavedata, da bosta posamič stežka ogrozila Google. Slednji z blizu šestdesetodstotnim deležem trdno vlada med iskalniki, prvi pa je še na par drugih področjih, recimo pri vse bolj privlačnem spletnem oglaševanju. Dotično bo kmalu vredno osemdeset milijard dolarjev letno.



● **Zna biti, da je prevzem Yahooja zrasel na Ballmerjevem zelniku. To idejo namreč podpira.**

Temu navkljub je zdaj jasno, da se namera ne bo uresničila zlahka. Yahoojevci ji uradno niso naklonjeni, čeprav je sprva kazalo, da bo internetni starosta ponudbo pograbil z obema rokama. Zadnje čase jim namreč ne gre blešččeče; navzlic dejstvu, da so po prometu vsega spletišča prvi na svetu, se že nekaj časa ubadajo z upadanjem dobička in so nedavno odpustili tisoč delavcev. Yahoojev nadzorni svet je tako dostavil negativen odgovor, s pojasnilom, da Microsoft podcenjuje njihovo vrednost in da je ponudil premalo. A za kulisami se mnenja močno krešejo in skupina več kot stotih Yahoojevih delničarjev je javno naznanila, da bo svoje deleže z veseljem prodala. Tudi Microsoft je dal vedeti, da se ne bo vdal zlahka in da si bo Yahoo skušal prilastiti na manj nežne načine. Omenjajo se lobiranje pri večjih lastnikih, neposredna ponudba delničarjem in celo poskus zamenjave Yahoojevega nadzornega sveta. Medtem se je odzval Google in namignil, da jim namera ni niti malo všeč ter da bodo v primeru nakupa zahtevali temeljito protimonopolno preiskavo (da bi bili sami kljub združitvi še vedno največji na praktično vseh področjih, je najbrž nepomembna malenkost :)). S podobno zaskrbljenostjo se je oglasilo še nekaj ameriških politikov.

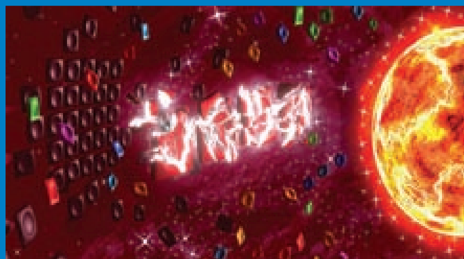
Kakorkoli, poteza je veličastna, a hkrati tvegana. Integracija dveh tako velikih podjetij predstavlja težavo že sama po sebi. Če za združitvijo ne stoji konkretna zamisel, bodo silne milijarde splavale po vodi. In tako velikega odpisa si ne more privoščiti niti Microsoft, zlasti ne po mlačnem sprejemu Viste, rastoči zvezdi Mac OSa in velikih vlaganjih na področju zabave.

Prva komercialna vesoljska ladja

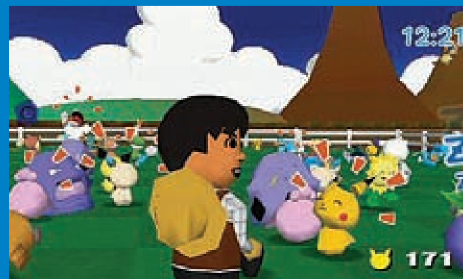
Virgin Galactic, eden od mnogih oddelkov Richard Bransonovega gigantskega Virgin Groupa, je sporočil, da se njihov projekt komercialnih vesoljskih poletov bliža veselemu in srečnemu zaključku. Če še pomnite, je podjetje leta 2004 licenciralo patente za spaceshipone, zmagovalno plovilo v prestižni vsemirski tekmi X PRIZE. V njenem okvirju so ekipe z vsega sveta, med njimi Carmackov Armadillo Aerospace, tekmovale v prebitju in uspešni vrnitvi s Kármánove linije, meje med ozračjem in vesoljem sto kilometrov visoko. Toda spaceship one ni zadostoval Virginovim prevozniškim potrebam, kajti zasnovan je bil za največ tri osebe. Tvrdka je zato najela njegovega konstruktorja Burta Rutana, ki se je odtihmal mučil s klepanjem prostornejšega spaceshiptwo. Kot so nazna-

WiiWare

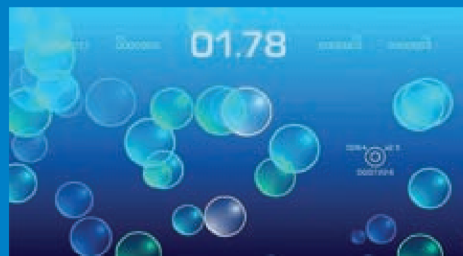
Kot veste, v konzolcu že lep čas opisujemo nove igre za xbox 360 in playstation 3, ki jih je moč v zameno za cekin pobrati z njunih spletnih servisov Xbox Live ter Playstation Network oziroma Store. Kar pri tem bode v oči, ni tisto, kar je, marveč ono, česar ni. Manjka namreč wii. Vse, kar lahko kupiš v Nintendovi internetni štacuni, so retro špili, medtem ko izvirne vsebine enostavno ni.



To namerava predvidoma marca spremeniti servis WiiWare oziroma Wii Software. Ta kani biti avtorjem bolj dostopen kot menda precej zakomplicirana in birokratska Live Arcade in PS Store, skozi katera je po besedah je Jeffa Minterja (Space Giraffe) postopek izdaje špila vse prej kot enostaven. Ustvarjalci morajo Microsoftu in Sonyju poslati delujoč demo, pri čemer seveda ni ziher, da bo posel uspel. Če ne rata, si lahko klamfači mesece dela vtaknejo v nosove. Nintendo naj sploh ne bi kompliciral: podpišeš pogodbo in naslednji dan lahko kupiš razvijalski sistem ter se lotiš dela. Nobenega dema ni treba programirati vnaprej. Povrhu je razvoj špila za wii enostavnejši in cenejši, saj je hardver manj zapleten kot pri xboxu 360 ter PS3, razvijalski sistem pa tri četrt cenejši. In prodaja konzole je fantastična, tako da je občinstvo vse številčnejše.
Sliši se kot idealen sklop dejavnikov, sploh ker Nintendo poudarja, da bo servis predvsem zatočišče zanimivih, izvirnih idej. Pot nanj bodo resda našli okruški večjih franšiz, kot so eden od Bombermanov, Pokemon Ranch (le kaj bomo počeli v njem, hm?), Dr Mario in Final Fantasy Crystal Chronicles: The Little King and The Promised Land, kjer bomo gradili mesto ter se ubadali z njegovimi prebivalci. Toda levji delež vsebine naj bi sestavljale originalnice. Mednje spadajo Pop, kjer bolj ali manj spretno pokaš mehurčke; vesoljska streljanka Star Solider R; akcijska strategija Gravitronix; karaoke Joysound; namiznoteniščina Okiraku Ping Pong Wii; dinamična ugankarka Actioloop ... Wiijev dvodelni igrator naj bi omogočil svež pristop k ustaljenim žanrom, zaradi česar naj bi bili špili že v štartu bolj originalni kot karkoli na XBLA ter PSN.



V poslovnem smislu pa je WiiWare še nekaj: zora drugačnega Nintendovega odnosa do zunanjih (third party) razvijalcev & založnikov. Japonski velikan namreč uživa žalosten sloves oženalca, ki se zanaša na lastne sile in ostale obravnava zviška. Navsezadnje je bil prav Nintendo tisti, ki je v praktično monopolističnih časih NESa uvedel plačevanje licenčnin, nakar so ta model povzeli še drugi izdelovalci sistemov. Saj veste, 'Licenced by Nintendo, Sega, Sony ...' Da je bil prav ta odnos eden glavnih dejavnikov za predčasen zaton N64 in gamecuba, jih je očitno streznilo, in še ko je bil wii revoluton, so samuraji že lovili razvijalce za škrice ter jih prepričevali, naj klepljejo izdelke za wii. Z WiiWare se jim zna ta trud najbolj obrestovati.



HD DVD crkuje?

Zaenkrat je v naslovu še vprašaj, dasiravno znabiti že v naslednjih mesecih na koncu klicaj. Prodajni pospešek HD DVDja v decembru je namreč zatemnila Warnerjeva januarska odločitev, da Toshibinemu patentu pokaže hrbet. To je dalo blu-rayu neslutenega zagona in po statističnih podatkih je bila letošnja prodaja HD-titul 9 : 1 v prid modrim. Nemški prodajalec Saturn – najbrž ni edini – je s Sonyjevim sponzorstvom izvedel zanimivo akcijo: vsi, ki so prinesli nazaj komponento HD DVD (varianti za PC oziroma xbox 360 ne prideta v poštev), so dobili predvajalnik blu-ray za 150 EUR skonto, za darilo pa še, reci piši, osem filmov! HD DVD je tako zapustilo precej partnerjev in plaz se ne ustavlja. Sonic mu je denimo odrekel podporo v svojem programju za avtoring, National Geographic in dve založbi pr0na so se pridušali, da bodo anakonde, bobre in krape izdajali le na modr'm-žarku ... Zdaj čakamo le še na slično odločitev preostalih studiev oziroma kakega pomembnejšega trgovca, kar bo poslednji žebelj v krsti Toshibinega patenta. Vseeno pa se dotična tvrdka še ne da in je šla v velikansko, pravzaprav najpomembnejšo reklamno ofenzivo v ZDA: 30-sekundni spot na Superbowlu, finalu ameriškega fuzbala, ki je najbolj gledan tamkajšnji TV-prenos. Glede na to, so ga prenašali v HD, je bil to obenem (spet) velika nakupovalna akcija novih televizorjev in s tem ustreznih sodobnih komponent. Takojšnjih rezultatov reklama ni pokazala, je pa Microsoft spustil ceno HD DVD enoti, ki jo je v ZDA mogoče dobiti pod sto dolarji, pa še venček filmov šenkajo.

IBM zmanjšal cell

Celični mikroprocesor, zvezda playstationa 3 in par obskurnih strežnikov, bo kmalu deležen druge pomladitve. Kot so naznanili IBMovi inženirji, je vse pripravljeno za prehod na 45-nanometrsko proizvodnjo. Cell so ob predstavitvi izdelovali v 90 nanometrih in je na trenutnih 65 nm prešel ob predstavitvi PS3 s 40-gigabajtnim diskom. Dodatna pomanjšava bo čipku dela nadvse blagodejno. Zaradi tretjino manjše površine bo cenejši, povrhu pa bo proizvajal manj vročine. Sonyju to na široko odpira vrata za predstavitev cenejših, zanesljivejših in nemara manjših PS3, o katerih se itak že šušlja.

Skype na PSPju

Novi popravek za PSP verzije 3.90 lastnikom te ročne konzolice v verziji slim (stara debeluška tega ni deležna) omogoči, da telefonirajo skozi spletni servis Skype. Edini hec je v tem, da si je treba za to lastiti temu namenjen headset oziroma komplet slušalk ter mikrofona, ki pa ga še ne prodajajo. Anti-hec: deloval naj bi stari headset, ki ga dobiš poleg špila SOCOM U.S. Navy Seals, le da ga je treba priklopiti na novi remote, ki ga dobiš poleg slima. Mimogrede, Skype za PSP ne podpira takojšnjega sporočanja, temu je namenjen program Go! Messenger, ki se takisto namesti s popravkom 3.90. Aplikacija naj bi omogočala slikovno mesedžiranje in glasovno klicanje vsem PSPjevcem in naj bi delovala tako s starimi kot novimi headseti ter konzolami. Zakaj 'naj bi'? Ker jo bodo zagnali šele koncem februarja. Brez totalne zmede ne gre.

Orenk prenova Ebaya

Spletni branjevci nedvomno veste, da so določene izpostave svetovne veletržnice (najprej ameriška, kmalu še nemška in britanska) koncem januarja korenito spremenile pogoje poslovanja. Na prvi pogled to ni očitno, kajti spletišče je videti in občutiti enako. Toda razlike so opazne, kakor hitro kupiš ali prodaš kak izdelek. Največja sprememba so za polovico nižji stroški objave oglasov, s čimer nameravajo vodilni pri Ebayu še povečati že tako bogato ponudbo najrazličnejše šare. Prodajalce bi morala privabiti tudi odslej zastonjska galerija, sicer ena najbolj priljubljenih dodatnih storitev. Do pred kratkim je bilo treba za objavo sličic odšteti 25 centov. Ebay bo na ta način izgubljeni dobiček nadomestil drugje, in sicer s povečano provizijo od prodanih predmetov. Najbolj so na udaru cenejši izdelki pod 25 dolarjev oziroma evrov, od katerih si bo kibernetski prašičevec namesto dosedanjih 5,25 % rezal 8,25 odstotkov. To se bo nedvomno poznalo na cvetočem trgu rabljenih iger in cedejev, tako da sprememba ni v celoti pozitivna.
Je pa taka nedvomno prenova sistema komentarjev. Po novih pravilih lahko prodajalci svojim strankam puščajo le pozitivne kritike. Sprva čudna odločitev postane jasna ob zavedanju, da se je doslej marsikdo vzdržal upravičene pripombe v strahu, da mu bo prodajalec vrnil milo za drago in tako zbil pomembni sloves. Sprememba bo vzrokovala bolj iskrenim komentarjem, pa čeprav jo bo par tečnežev zlorabilo za bentenje nad vsako malenkostjo.

Zastonjska glasba, n-tič

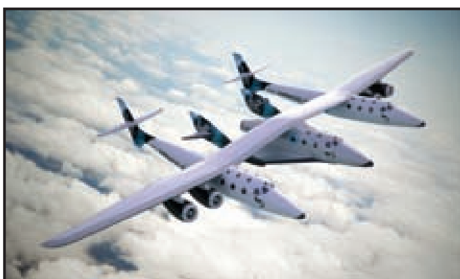
Skozi leta smo bili priča več poskusom razpečevanja zastonjske, a legalne glasbe. Ampak tako, kot so jih bombastično najavili, so tudi po vrsti bombastično propadli. Velikega zaupanja zato ne vliva niti zadnja tovrstna pobuda, servis Qtrax, čeprav ideja za njim ni slaba. Avtorji so si zamislili zastonjski odjemalnik vrste P2P (peer to peer, vsak z vsakim), ki strankam med doljemanjem glasbe vrti oglase. Del prihodka roma v žepe založnikov in avtorjev, iz preostanka pa si lastniki Qtraxa kupijo lambote & hummerje. Pobudo so podprli studiji EMI, Sony, Warner Music, Vivendi Universal Music in BGM Music, ki so prispevali nekaj čez 25.000 poskusnih komadov. Toda na dan obratovanja smo, kot tolikokrat poprej, ostali praznih ušes. Spletišče *www.qtrax.com* je bilo nemo in še zdaj kaže le opravičilo ter prošnjo za razumevanje zavoljo tehničnih težav. Nedelujoča je celo povezava za namestitev odjemalnika, čeprav stran veselo vabi k njega preizkusu. So nas ponovno nategnili? Vse kaže tako, a za vsak slučaj vseeno preverite čez nekaj tednov.

Svet macov 2008

Za navdušence nad Applom se leto ne začne prvega januarja, temveč dva tedna kasneje z Macworldom, ko dobri mož Steve Jobs prinese darila v obliki največjih novosti v jabolčni ponudbi. S pompoznim uvodnim govorom odpre konferenco, polno predavanj za razvijalce, in razstavni prostor, na katerem se mešajo mali kreativci ter velikani, od Adoba do Electronic Arts. Ampak glavno je, kaj pove Steve. Letos je predstavil četvero reči.



1. Time Capsule. Brezžičnemu usmerjevalniku airport extreme so dodali disk 1 TB, na katerega lahko Leopardov Časovni stroj oddaljeno shranjuje varnostne kopije. V trgovine pride ta mesec, in sicer za 299 oziroma 499 dolarjev plus davek.
2. Itunes Movie Rentals. Američani si lahko za drobiž treh ali štirih zelencev skozi spletno trgovino Itunes zdaj izposojajo filme. Pri tem imajo trideset dni za začetek vrtenja filma in naslednjih štiriindvajset ur za ogled. V ozadju ponudbe stojijo vsi največji filmski studiji, za dolar več pa pri nekaterih uspešnicah ponujajo HD-verzijo s prostorskim zvokom. Hkrati so posodobili AppleTV, da lahko neodvisno od računala izkorišča prednosti servisa.
3. Novosti za iphone. Nova posodobitev vmesnika prinaša izboljšan Google Maps, ki s triangulacijo različnih virov iz GSM- ter brezžičnih omrežij samodejno prikaže trenutno lokacijo spraševalca. Omogočili so ustvarjanje namiznih bližnjic do spletnih aplikacij, predvajanje filmov, izposojenih v Itunes, in pošiljanje SMSov več prejemnikom ter napovedali izid programerske knjižnice, s katero bo Apple tudi uradno požegnal tuj razvoj programov za telefončič. Zdaj to zmorejo le shekane opeke.
4. Macbook air (na fotografiji). To je v dva centimetra debeline stisnjen prenosnik, težak 1,36 kilograma. Gre za izpeljanko macbooka z enako velikim (13,3 palca), toda z ledicami osvetljenim zaslonom, malenkost švohotnejšim procesorjem in 2 GB pomnilnika. Disk je lahko običajen z 80 gigabajti ali doplačljiv 64 GB ultra hitri solid state drive brez premičnih delov. Iz ohišja je izpadla optična enota, ki jo je mogoče nadomestiti z zunanjim USB-sukalnikom ali, še bolje, z izposojo enote v omrežju prisotnega namiznega računala. Ta je lahko mac ali PC. Cena? Borih 1800 (procesor 1,6 GHz, 80 GB navadni disk) ali 3100 evrov (1,8 Ghz, 64 GB SSD). Namenskost: izrazito japijevska.



● Glede na to, da je ekscentrični sir Richard Branson, ustanovitelj znamke Virgin, velik pustolovec, bo nedvomno na prvem poletu v vesolje. Navsezadnje je to edini smiselni korak po plovbi v katamaranu čez Altantik, prečkanju Rokavskega preliva v amfibijskem avtu in obletu sveta z balonom.

nili 23. januarja, je večina trdega dela za njimi in vesoljskaladjadve se bliža operativni uporabi. Prvo generacijo turistov naj bi v vesolje ponesla že prihodnje leto. Šesterica srečnežev je za privilegij odštela po 200.000 dolarjev, karte pa naj bi že vplačalo več kot dvesto drugih, med njimi William Shatner, prvi kapitan Kirk. Astroturisti bodo za svoj denar dobili dveinpolurni polet na največji višini sto desetih kilometrov, kjer bodo lahko kakih šest minut uživali v popolni breztežnosti. Spaceshiptwo se bo nato brez večjega pompa (upamo, da res!) vrnil na matično letališče v New Mexicu.
Konkurenca medtem ne počiva in evropski EADS (European Aeronautic Defence and Space Company) menda prav tako uspešno pripravlja turistično vesoljsko plovilo. In tu je še ruska vesoljska agencija RSFA, ki amaterske astronavte v orbito pošilja na starošolski način, torej s pravimi raketami. Virgin Galactic je zato že napovedal postopno znižanje cen poletov. Po nekako sto potnikih bodo karte stale 100.000 dolarjev, končna cena pa naj bi znašala 'vsega' 20 zelenih jurjev. Jap, obdobje vesoljskega turizma se nepreklicno pričenja. Če prej kaj ne eksplodira tu doli.

Logitech dinovo mini

Lastniki obtelevizorskih večpredstavnostnih računal se zavedate zagat z nadzornimi napravami. Že res, da večino stvari postori daljinec, ampak tipkanju se včasih ni mogoče izogniti. Nadležno, kajti navadne brezžične tipkovnice so prevelike in pregrde za čičanje ob stajliš zabavljaških kištican, medtem ko je vpisovanje spletnih naslovov oziroma pisanje kratkih emailov na drugih napravah preveč nerodno. Tržno nišo je končno zavohal Logitech in predstavil namensko dnevnosobno tipkalo dinovo mini. Školjkasta napravica je dovolj majhna, da v stilu ročnih konzol udobno sede v dlani, pod pokrovom pa skriva polno knofalo z dodatnimi tipkami za večpredstavne vsebine in celo klikabilno drsno ploščico. Vse tipke so osvetljene od zadaj, tako da filmskih seans ni treba prekinjati s prižiganjem luči, po koncu dela pa enostavno zapreš pokrovček in tako zaščitiš občutljiva pritiskala. Mini se sporazumeva po bluetoothu in je združljiv z ustrezno obdarjenimi peceji ter playstatonom 3. V ZDA košta 150 dolarjev plus davek, na stari celini pa prav toliko evrov. Čudna odločitev glede na to, da pri nas večpredstavnostni multipraktiki že tako niso najbolj priljubljeni.



● Logi se je pri snovanju dinova mini posvetil tudi uporabnosti. Pokrovček je denimo namenjen zaščiti pred prahom, kokakolo in sramkami.



Prejšnje leto nisi mogel klikniti linka o sporni igričarski vsebini, ne da bi se ti odprlo nekaj v zvezi z Manhuntom 2. Zdaj pa – črički. Sneti razišče, kaj se godi.

Že okrog prvega dela (opis v Jokerju 130, ocena 83) je bil cel žur. Rockstar je leta 2003 pogumno udejanjil sporno klavščino, v kateri je glavni junak sodeloval v televizijskem lovu na življenje. Glede na to, da se z zasledovalci ni mogel domeniti, da bi nesporazume zgladili ob pivu, dočim mile prošnjice na sadističnega režiserja šova niso imele niti najmanjšega vpliva, mu ni preostalo drugega, kot da postane zverina. Številne, dobro oborožene nasprotnike smo iz tretje perspektive v njegovi koži treskali na gobce, jih klali, parali, zabadali s razbitim steklom, davili, brcali v jajca, streljali, treskali po glavah z zveriženim železjem. Podganje smo se skrivali po sencah, se plazili in zadrževali dih, saj je razkritje pomenilo veliko tveganje za krepot, preden smo udarili kot neandertalska različica Sama Fisherja. Medtem pa smo se spraševali: je to tisto, kar človek postane, ko se bori za golo preživetje? In igra je kričala vse glasneje: da, da, DA! Poglej se, to si ti, ko se rešuješ iz Matildinega objema. Nisi? Potem crkni, ščene! Bvahahaha!

Kljub kontroverznosti in brezplačni reklami, ki so jo igri z debilnimi poročili delali masovni mediji, se Manhunt ni prodajal zares dobro. Zaradi tega dvojke niti nismo pričakovali; navsezadnje je imel Rockstar na videz polne roke dela z Grand Theft Auti, Table Tennisom in Canis Canem Editom. A vendarle – mogoče zato, da bi pokadili rumenjakom tipa Slovenske novice, ali enostavno, ker radi izzivajo – so jo izdali.
Ter naleteli na mino.

Cenzorski masaker

Manhunt 2, narejen za wii, playstation 2 in PSP, se odvija v zaporniški norišnici, po kateri kolovrati napol blazni bivši znanstvenik Daniel Lamb. Da je znanstvenik, vemo po tem, ker ima očala, da je precej zmešan, pa po njegovem nič kaj milostnem obračunavanju z nasprotniki. Igralno je dvojka precej slična enici, se pravi, da gre za akcijsko skrivalniščino, v kateri se je treba plaziti okoli ter nato, ko sovrag ne pazi, brutalno opraviti z njim. Ali ga, če je zrak čist, premlatiti oziroma ustreliti. Nesmiselno je govoriti, da je brutalnost jako nazorna. Ej, to je igra, v kateri kanaljo pod rušo pošlješ z zabodljajem injekcije naravnost v srce.

Prav z nazornostjo pa se je Rockstar urezal v lastno dlan. Ko so igro lani poleti poslali v odobritev ameriškemu telesu za dodeljevanje starostnih ocen (ratingov) ESRB, so cenzorji prebledeli kljub vajenosti svega hudega iz prvenca. Če so le-temu podelili nalepko M (mature – za prodajo starejšim od 17 let), so Manhunt 2 okrancljali z oznako AO (za prodajo starejšim od 18 let), kar ga je postavilo ob bok pornjakom. Igre ne bi povohala nobena velika razpečevalska veriga, zlasti ne Wal-Mart, ki vije roke že ob najstniški oceni T (teen), in tržile bi jo zgolj obskurne štacunice ter nalinijske strani dvomljivega slovesa. Posebej je bila kamen spotike izpeljanka za wii, kjer za udarjanje mahaš z daljincem. Da to nima posebej direktne zveze z dogajanjem na zaslonu, ni važno. Zato je Rockstar špil sprejel v ponovno obdelavo in iz njega odstranil levji delež 'nepotrebnega' nasilja, zlasti nazornih usmrtitev. Tako obrezana verzija je bila deležna nalepke M in je šla v prodajo koncem oktobra.
Evropa je pak trši oreh. Za visoko prepreko se je izkazala britanska komisija BBFC (British Board of Film Classification), ki skrbi za odrejanje starostnih oznak igram. Rating neolepšani različici Manhunta 2 so lani jeseni kratkomalo zavrnili, kar je pomenilo, da špila ne sme prodajati nihče v Veliki Britaniji. Niti najbolj zakotne štacune poleg bordelov ne. Nihče in pika. Za slično prepoved se je odločilo irsko telo IFCO (Irish Film Censor's Office). Telo PEGI, ki skrbi za starostne ocene v celinski Evropi, se je skrilo za BBFC in čakalo, kaj se bo zgodilo. I, kaj neki: Rockstar je vzel skalpel, naredil isti hec kot v Ameriki in pomehkuženo inačico vrnil BBFCju. Toda otoški cenzorji so ostali neizprosni: ne, igri niti v tej obliki ne damo ratinga. Vzroki? Navajam: "Manhunt 2 je pust in neusmiljen ... omogoča izredno malo razdalje ter blažitve učinka ... sadizem je stalen in se nadgrajuje ... igra ne ponuja nobenega drugega početja."
Žoga je bila s tem na Rockstarjevi strani. Toda ameriški založnik ni šel nadalje odstranjevat črevc iz špila, temveč se je odločil za pravniško bitko. Vložili so pritožbo pri telesu Video Appeals Committee, ki je pristojno za pregled nad BBFCjevimi odločitvami – in uspeli. VAC je razsodil proti BBFCjevi zavrnitvi Manhunta 2, in to tako v izvirni kot alternativni različici, ter zahteval, da špilu nemudoma podelijo starostno oznako. Glede na to, da je bila prav ta komisija tista, ki je leta 1997 preklicala BBFCjevo prepoved Carmageddona (prve in poleg Manhunta 2 edine igre, ki v štartu ni prejela ratinga BBFC), se je zdelo, da je Rockstar končno zmagal. Ampak BBFC proti vsem pričakovanjem ni popustil, marveč je okrog Božiča od sodišča zahteval, da pregleda odločitev VAC.
Od takrat primer čaka na razsodbo, PEGI pa tudi, zato Manhunta 2 v Evropi nimamo v nobeni obliki. Rockstar bi ga lahko izdal na Nizozemskem, kjer imajo bolj liberalne zakone, vendar ga ni. Že tako so ga dovolj obstrelili, heh.



● **Prispodobno vzeto je očalar BBFC, model pred njim pa zdrava pamet. V tem trenutku bi dal vse, da bi imel gumijasto glavo.**

Strelivo za Tarčo

Težko je meniti, da BBFCjeva trma nima politične podlage. Zelo verjetno je, da na komisijo vplivajo konzervativci in naključni dušebrižniki, ki jih skrbi vpliv iger na mladino. Ta strah sicer ni iz trte izvit, saj so naslovi, kakršen je Manhunt 2, za mulčad dejansko povsem neprimerni. A po drugi strani so se ravno pri BBFC okrog Novega leta hvalili, da bodo prevetrili smernice za podeljevanje ratingov igram, ki so enake že od leta 1984. Povrhu pa je lahko celo najhujšemu bebcu jasno, da so špili že leta namenjeni tudi odraslim, in Manhunt 2 je pač eden takih. BBFCjevo nasilno in neživljenjsko risanje črte, češ, do tukaj še gre, naprej pa ne, je dejanje, ki zaudarja po cenenem populizmu in politikantstvu ter špile spreminja v gorjačo, s katero nasprotnika mahneš po buči v parlamentu ali na televiziji. In to je opazno bolj pokvarjeno kot karkoli, kar si lahko storijo poligonski škratje v Manhuntu 2.

CES bil je pester



Spektakel ob koncu Gatesove kariere je poleg kopice drugih zvezdnikov vključeval brenkanje s Slashem. Bili je maltretiral xboxovo verzijo Guitar Hera, dočim je čupavec nažigal po pravi kitari. Publika je norela.

Luni je mnenja, da bi morale letne ekskurzije na CES organizirati vse slovenske tehnološke fakultete, če že ne srednje šole in gimnazije. Toliko novosti, obetavnih tehnologij prihodnosti in nenavsezadnje čiste zabave na kupu ni moč najti nikjer drugje. Letošnji šov je dobesedno zažigal.

Industrija elektronske zabave je ena tistih, ki si ne morejo in ne smejo privoščiti niti dneva počitka. Komaj se konča praznično nakupovalno obdobje, v katerem podjetja napaberkujejo več goldinarjev kot v vsem preostanku leta, že je čas za januarski sejem CES – Consumer Electronics Show. Najstarejši in od pogibeli Comdexa naprej največji sejem svoje branže se odvija v Las Vegasu in se vedno pripeti sredi januarja. Nemara bi si mislili, da od Božiča izmučeni proizvajalci na njem ne pokažejo dosti, ampak je ravno nasprotno. Ker CES velja za nekakšen napovednik dogajanja v rojevajočem se letu, se fabrike potrudijo in nanj pritrogajo kopico ekskluziv. V njegovem okvirju so recimo predstavili take mejnike, kot so DVD, CD, commodore 64, HDTV, xbox ter NES.

Gatesovo slovo

Šov se je tokrat pripetil med 7. in 10. januarjem, za dlačico prepozno za januarsko številko Jokerja. Reči, da je uspel, bi bilo podcenjevanje, kajti bil je še večji in razkošnejši od prejšnjega, rekordnega leta. Na krepko več kot 170.000! (z besedami: sto sedemdeset tisoč klicaj) kvadratnih metrih je svoje dobrote razstavljalo 2700 podjetij, od garažnih azijskih manufakturic do gigantov kalibra Sony, Toshiba, Microsoft ter Intel. Skupno so pokazali nad dvajset tisoč povsem novih izdelkov, med katerimi je dosti takih, ki so pripravljeni na neposredno romanje v štacune. Utripajoče lučke je priletelo občudovat okoli sto trideset tisoč 'profesionalcev' in toliko navadnega življa, da bo končna cifra obiskovalcev znana šele maja. Nekaj je gotovo – če si si hotel ogledati vse, si potreboval najmanj motorizirane čevlje, če že ne bioničnih nog.

Sejem je zopet neuradno otvoril Bill Gates. Njegov letošnji govor o ključnosti, s tujko 'keynote', je imel še posebno vrednost, kajti po vsej verjetnosti je zadnji. Bill se namreč poslavlja od računalniške industrije in sodelovanja z Microsoftom, saj se bo od junija dalje posvečal le še hamburgerjem, vožnji svojega porscheja 959 in v prostem času dobrodelni aktivnosti skozi organizacijo Bill & Melinda Gates Foundation. Čeprav najbolj znani očalar softverskega velikana formalno ne vodi že dolgo (Steve Ballmer je predsednik vse od preloma tisočletja), je bila odločitev nedvomno težka. Navsezadnje je svojega otročička ustanovil pri rosnih sedemnajstih letih in ga trudoma pretvoril v giganta težko dojemljivih razsežnosti. Govor je zato bil solzeče sentimentalen: Bill se je bolj kot analizi dogajanja in viziji tehnološke prihodnosti posvetil pogledu nazaj, spominom in ugibanju, s čim si bo dal opravka v prihodnje. Pri tem so mu pomagali mnogi znani obrazi, med drugim Steven Spielberg, George Clooney, Jay-Z, Bono (dotični očitno postaja deklica-za-vse računalniške industrije) in Al Gore. Zanj povsem netipično je dogajanje preveval sproščen humor, vse do spektakularnega konca, ko je skupaj z legendarnim kitaristom Slashem in šampionko Guitar Hera Kelly Law-Yone poprijel za plastično kitarico ter navdušil občinstvo s svojimi mad skillzi.

Vse skupaj je trajalo dobro uro in stoječe ovacije v polni dvorani so bile dokaz, da se je človek, ki je spremenil potek zgodovine, poslovil statusu primerno. Toplo priporočam ogled videa na Microsoftovi strani.



Na CESu je spregovoril tudi Intelov šefe Paul Otellini. Največ pozornosti je namenil prenosnim napravam za splet(k)arjenje.



CES je zadnji ameriški sejemski gigant, odprt navadnemu življu. (Vsaj uradno – itak vsi vemo, da se tehnologije željni mokronosci prerinejo povsod.) Razkošnost prizorišč ter štantov je temu primerna in če ne drugega, se reč splača obiskati zavoljo spektakla. In trum cipastih hostes, seveda.



Bill Gates je svoj čustveni poslovilni govor začinil z nekaj konkretnostmi. Microsoft se na področju zabave osredotoča na integracijo vseh platform (xbox 360, Vista in Windows Mobile) ter nenehno posodabljanje in razširjanje spletnega servisa Live.



Od veleuspeha iphona in ipoda touch dalje industrija govori le še o večdotikovnih vmesnikih. Dotični so sprejeti kot prihodnost uporabniških vmesnikov in se bodo v prihodnjih letih znašli tako rekoč povsod. Napreduje tudi Microsoftov projekt Surface, ki obeta revolucijo v načinu rabe računalnikov. Reč je med delom hudo impresivna.



Med bolj praktične novosti velja gotovo šteti prevajalne samodeje. Zamislite si, da sredi Pekinga slikate pomemben napis ali znak, nakar telefon razpozna kitajske pismenke in prevede sporočilo. Intel je predstavil celo zametek govornega prevajalnika, kar je le še par korakov stran od ribe babilonke. Pa naj še kdo reče, da tehnologija ne podira meja.



CES 2008 je prvič uradno gostil kakega glavaša avtomobilske industrije. Predsednik General Motorsa Rick Wagoner (ha ha) je razpredal o pospešeni integraciji najrazličnejše elektronike v štirikolesnike.



Še en CESovski prvič je bila diskusija s predsednikom Ruande, njegovo ekscelenco Paulom Kagamo. Bvana je razpredal o tem, kako tehnologija pripomore k boljšemu življenju njegovih podložnikov. Tragikomično.

Odločilna bitka v veliki vojni

Letošnji CES se bo v anale zapisal še po nečem – nemara odločujoči prelomnici v (pre)dolgo trajajočem klanju med podatkovnima nosilcema prihodnosti. Medtem ko je bila bitka med blu-rayem in HD DVDjem vse lansko leto videti dokaj izenačena, je CES postregel z epskim šokom. Le dan pred odprtjem sejemskih duri so Warnerjevi bratje, največji med ameriškimi studijskimi giganti, naznanili, da stopajo na Sonyjevo stran in da bodo odslej ekskluzivno podpirali blu-ray. Udarec, ki bi v resničnem življenju ustrezal konjski brci v jajca, je HD DVD-jaše, najbolj pa Toshibo, ujel nepripravljene. Skupina se je zdrunila vase in odpovedala na desetine planiranih konferenc ter sestankov. Skozi CES so se prebili bolj kot ne po inerciji in zgolj napovedali par novih predvajalnikov ter Toshibinih prenosnikov z vdelanimi enotami HD DVD. Warnerjeva poteza je medtem odmevala in še naprej odmeva po vsej industriji. HBO je kmalu zatem sporočil, da bo prav tako ekskluzivno podprl modr-žarek, Universal je menda začel pogajanja o prekinitvi ekskluzivne pogodbe s HD DVDjem, enako Paramount in Dreamworks Animation. (Studiji so to kasneje zanikali, vendar je jasno, da ne bodo podpirali medija v zatonu.) Tiho ni ostal niti Microsoft, sicer drugi največji podpornik HD DVDja. Albert Panello, eden od vodilnih v strojni diviziji, je povedal, da modrožarkovna enota za xbox 360 ni nič nemogočega. Seveda le, če se potrošniki dokončno odločijo v prid modremu formatu. A če je sklepati po prodajnih številkah v tednu za CESom, so denarnice že spregovorile. Filmi na blu-rayu so tvorili več kot 85 odstotkov vseh prodanih visokoločljivostnih vsebin in med desetimi najbolje prodajanimi naslovi ni bilo niti enega na nosilcu HD DVD.



Panasonicov plazemski gigant ne potrebuje podraslega poševnooka, da bi izpadel impozanten. 3,31 metra, punči!



Morda pa hibridne enote, sposobne čitanja obeh formatov, ki sta jih pokazala Samsung (na sliki model BD-UP5000) in LG, na koncu koncev le ne bodo potrebne …

Kar se preostale večpredstavnine tiče, je luč vnovič najbolj svetlo obsijala ploščate televizorje. Tekom sejma je padlo kar nekaj rekordov v zvezi z njimi. Panasonic je denimo predstavil največjo plazmo na svetu, titanski 150-inčni PDP z zaslonom širine 3,31 metra in ločljivostjo 4096 x 2160 pik. Sharp je uslugo vrnil z najzajetnejšim LCDjem, ki v diagonalo meri 108 palcev in prikazuje standardno ločljivost 1080p (namenjen je vsakomur, ki bi tudi v HD-vsebini rad videl kvadratke). Pioneer se je potrudil v drugo smer in demonstriral koncept ploščatega zaslona s premerom 50", ki v debelino meri neverjetno ozkih 9 milimetrov. Lepotec spada v projekt KURO, v okviru katerega so razkazali prvi prikazovalnik s tokrat-pa-res-resnično črno barvo. Prisotni so ob demonstraciji dobesedno pobirali čeljusti s tal, saj televizor med prikazovanjem črnine ne oddaja ene same kandele svetlobe, zaradi česar je njegovo kontrastno razmerje pravzaprav neskončno. Žal so izdelki KURO še v fazi prototipov in letos gotovo ne bodo ugledali polic.

Do njih pa se bo prebil Mitsubishijev laserski televizor, sprva napovedan pred dvema letoma. Tehnologija je nared za masovno proizvodnjo in v dnevnih sobah petičnežev se bodo enkrat do konca 2008. zaredili televeji, sposobni prikaza dvakrat večjega barvnega razpona od trenutno najboljših ploščatežev. Pokazani laserc se je bohotil z diagonalo petinšestdesetih inčev, tako da velikost ni problem. Žal tega ni moč reči za nesrečne gledalnike OLED. Prvi komercialni model, Sonyjev 11-inčni XEL-1, ostaja pregrešno drag in kot tak namenjen le največjim navdušencem nad tehnologijo. Na CESu so naznanili, da bo odslej dobavljiv tudi v ZDA, medtem ko o Evropi še ni govora. Nič ne de, itak se bolj splača čakati na Samsungovo 31-palčno inačico, ki je navdušila vsakogar. Izjemno tanki in barviti prototip je lepo pokazal, česa je sposoben dodelan OLED. Vprašanje je le, kdaj.

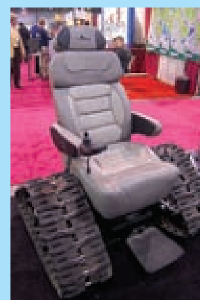


OLED ima marsikdo za hlapnino, saj se o njem neotipljivo govori že leta, za kar so si proizvajalci v največji meri krivi sami. O tehnologiji so spregovorili mnogo prezgodaj, ko še zdaleč ni bila nared. Masovno razširjenje tovrstnih gledalnikov je namreč planirano šele po letu 2013.

ZANIMIVOSTI, KULSKOSTI IN RAHLE BLAZNOSTI

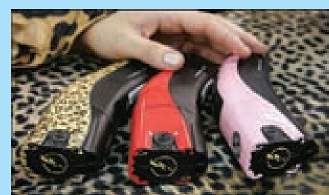
Na CESu je venomer moč najti izdelke, ki skačejo iz povprečja. Enim to uspe na račun dizajna, drugim uporabnosti, tretjim izvirnosti ... Določenim pa vsled totalne odbitosti ali že kar norosti. Posebnosti tudi letos ni manjkalo; tu je le nekaj najbolj izstopajočih.

Tank chair mk II



Konkreten kos pozornosti obiskovalcev si je uspel odrezati še en neodvisen izumitelj. To je Američan Brad Soden, ki se je po nesreči svoje žene posvetil razvoju goseničnih invalidskih vozičkov. Naprave so morda videti kot rahlo neslana šala, ampak imajo povsem resen namen – na sedeže prikovanim osebkom omogočiti samostojno premagovanje stopnic, vrnitev v naravo, izlete po snegu ali na plažo. In to jim uspeva, saj zmore tank chair s svojimi širokimi gosenicami, nizkim težiščem in zmogljivim motorjem premagati resne ovire, med drugim 45-stopinjske naklone. Brad je na CESu predstavil drugogeneracijski tank-stol z luksuznim usnjenim naslonjalom in izboljšavami v nadzoru, za katerega je treba odšteti vrtoglavih 15 jurjev dolarjev. Državna subvencija je na mestu. Več na *www.tankchair.com.*

Itaser



Če ste si venomer želeli pražiti nepridiprave s 50.000 volti in si ob tem požvižgavati najljubšo pesem (recimo Electro-Shock Blues od Eels ali Shock the System od Billyja Idola), bo treba seči v denarnico in si privoščiti itaser podjetja Taser International. Neki genij v dotični arizonski fabriki naprav za elektrokucijo se je spomnil spariti zelo učinkovit samoobrambni tejzer s predvajalnikom MP3. Brenkalnik so skupaj z gigabajtom pomnilnika skrili v držalo naprave in priložili slušalke. Bizarnost brez primere je na voljo v treh poslikavah – rdeči, roza in vzorcu leopardove kože. Tako ni dvomov, komu je namenjena.

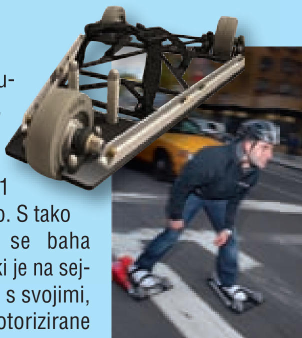
Zaviti zaslon

Igričarski navdušenci, zlasti simulacijski friki, že dolgo vkup dajejo večmonitorske skupke, ki dajejo vtis obkrožajoče slike. Žal pa imajo takše rešitve prirojeno hibo, ki kazi doživetje– luknje v sliki, ki so posledica zaslonskih okvirjev. Alienware se je za-



gati namenil narediti konec in je na svoj štant pritrogal prototip zavitega širokozaslonskega monitorja. Beštija, ki prikazuje ločljivost 2880 x 900, se ponaša z odzivnim časom 0,02 sekunde in je kojci navlažila usta prisotnim igričarjem ter vulve igričarkam. O ozadni tehnologiji niso povedali veliko, zgolj to, da gre za projekcijski monitor in da sliko tvorijo štirje usklajeni projektorji z osvetlitvijo LED. Megaslikopljuv še ni povsem nared in ima par težavic, zlasti majhno svetlost in vidne črte med posameznimi odseki slike. Toda vesoljci zagotavljajo, da bo do izida perfekten. Ploski zasloni so dobili konkurenco ...

Ishoes



Motorizirana obutev je vedno kul, posebej taka, ki navedoma zmore hitrost 21 kilometrov na uro. S tako pogruntavščino se baha podjetje Ishoes, ki je na sejmu dvignilo prah s svojimi, erm, ishoes. Motorizirane trokolesne kotalke poganja elektromotor, s priloženim akumulatorjem pa menda prevozijo spodobnih pet kilometrov. Kot naročeno za brzenje po ogromnih razstaviščih, furanje iz ene stavbe faksa v drugo, skok do štacune – ali naslednjo stopnjo v evoluciji lenuharstva. Izumitelj motokotalk, Ilya Kaganovich (človek je doma iz Minnesote, tako da brez komentarjev o norih Rusih :)), pravi, da sta ga pri snovanju navdihnila Apple in Lamborghini, kar je itak razvidno iz dizajna. Kakorkoli, ishoes so že naprodaj skozi spletišče *www.theishoes.com*, koštajo pa skromnih 600 dolarjev.

Robotska invazija

Nespregledljiva rdeča nit CESa so bili taki in drugačni robotki. Kamorkoli si stopil, so se ti mala zmeneta zaletavala v gležnje in se izkazovala za prave zvezde. Njih številčnost in predvsem raznolikost sta bili osupljivi. Videti je bilo moč marsikaj, od letečih brenčačev z infrardečimi kamericami za izmikanje oviram prek hodečih dockov za ipode in delujočih maket R2-D2ja do androidnega prototipa z imenom giz. Najbolj dejavno podjetje na področju domačih robotkov je WowWee. Fabrika iz Hong Konga, ki je med drugim sproducirala nadvse priljubljenega robosapiena (v Jokerju smo ga omenjali večkrat, nazadnje v Aggressorjevem članku iz 155. številke, id na stranki 3538), je pokazala več kot pol ducata novih modelov. Robosapien bo tako dobil mnogo naprednejšo punčaro z imenom femisapien, skozi katero mu bo moč ukazovati (kako primerno, kajneda?); wrex the dawg je odvrtek aiba, ki je videti, kot bi ga v garaži sešvasal kak kmetavski robavs; mr. personality z zbijanjem šal zabava lastnika in ima namesto obraza LCD, skozi katerega izraža čustva ... No, najbolj vznemirljiv med WowWeejevo ponudbo je bil rovio. Gre za robotsko kamero s povezavo wi-fi, ki jo je mogoče upravljati skozi brskalniški vmesnik. Tako si lahko praktično od koderkoli ogledaš, kakšno je stanje doma, kar je idealno za nadlegovanje domačih ljubljenčkov ali obsesivno ljubosumne osebke. Dotičnim po odstranitvi vseh vrat iz stanovanja najbrž ne bo težko odšteti zahtevanih 299 dolarjev plus davek.

Je pa res, da je nekako devetdeset odstotkov predstavljenih robotkov v prvi vrsti namenjenih zabavi. Resda gre za hudimano dodelane, interaktivne in nadgradljive igrače, a le malo drugega. Do japonske vizije samodejnih, inteligentnih čistilcev, kuharjev in postreščkov bo morala miniti še peščica let.



Robotki najrazličnejših velikosti, oblik in namenov so očigledno pripravljeni na invazijo na dnevne sobe. Na sejmu so želi toliko navdušenja, da je Sony začel razmišljati o obuditvi cucka aiba. Novi robopes naj bi med drugim znal komunicirati s PSP in PS3. Z laježem :).

Računalniški kot

Čeravno računalniški ceh prireja lastne sejme, je meja med industrijama tako zabrisana, da je prisotnost računalničarjev na CESu samoumevna. Udeležitev abakarjev je bila zato poštena, tako kot njihova orožarna. Najbolj se je izprsil Intel, ki je priložnost izkoristil za predstavitev šestnajstih procesorjev. Celoten nabor temelji na jedru penryn, poskrbeli pa so za vse vrste računalnikov, torej prenosnike, namiznike in strežnike. Vesela druščina bo na voljo kmalu, z izjemo štirijedrnih Q9550, Q9450 in Q9300, ki so se izkazali za nekoliko težavne in so jih potisnili v pomlad.

Toda biser Intelove ponudbe niso bili sveži žrebički, temveč integrirana platforma menlow, namenjena vgradnji v drobčkane prenosne naprave. Projekt je od predstavitve na IDFu močno napredoval in se preselil v zaresne delujoče prototipe. Novi vrsti mešančkov med dlančniki in mobilnimi predvajalniki proizvajalci pravijo enostavno 'sporazumevalniki'. Glavne značilnosti so izjemna brezžična in žična povezljivost, veliki zaslon, polna tipkovnica in/ali dotikovni vmesnik ter podpora muzikaličnim, slikovnim in video zapisom. Kot je demonstriral iphone, je lahko tak recept uspešen, zato se potica lušta vsem velikim igralcem. Intel in Microsoft stavita na menlow ter Windows Mobile/CE, Google pripravlja lasten operacijski sistem Android, šušlja se o Yahoojevem konkurentu, naprav z različnimi Linuxi je že malo morje ... Nekateri izdelki so v bistvu že končani, recimo Sonyjev tristodolarski mylo (okrajšava za my life



Medtem ko ostali kažejo prototipe, Sony že prodaja svoj spletni komunikator mylo.

online), ki na prvi pogled spominja na PSPjevega bratranca, dokler iz riti ne izpljune polnega tipkala. Preostanek železninskega nabora je bil standarden in zato manj vzburljiv. Najbolj so razočarali grafikarji. Nvidia ni prinesla niti enega od težko pričakovanih geforcev serije 9, medtem ko je od AMDjevih novosti najbolj izstopal dvoprocesorski radeon HD 3870 X2. In še tega niso predstavili uradno, marveč ga je za zavesami kazalo par partnerjev. Največ, kar je zmogla grafična industrija, je bila splovitev skupinice notesniških radeončkov. Razočarajoče. To kakopak še ne pomeni, da se niso potrudili niti ostali. Razstavišče se je šibilo pod kopico novih računalnikov (po številu svežih modelov je prednjačil HP), prenosnikov najrazličnejših velikosti, barv ter namenov, ohišij, toplotnopipičnih hladilnikov, napajalnikov, nabritih ramnikov. Diski SSD so bili takisto vsepovsod, a tako je bilo že na zadnjih sejmih, zato se je težko pretirano navdušiti. Dokler flashevskim čokoladicam cena ne pade vsaj za dve tretjini, bodo ostali domena pregrešno dragih ultra lahkih prenosnikov. Ter gikovskih mokrih sanj.

Najbolj navdušujoča pojava, ki se je tikala računal, je bila zato – tipkovnica. Da, dame in gospodje, famozni optimus maximus, o katerem smo prvič poročali davnega 2005., se je naposled udejanjil! Rusko knofalo nadseksi videza za tipke uporablja zaslončke OLED, prikaz pa je moč spreminjati po želji. Če se kaj (ponovno) ne zalomi, bo optimus postal dosegljiv enkrat do konca meseca, in sicer v dveh konfiguracijah. Polna tipkovnica bo koštala zasoljenih 1500 dolarjev, na voljo pa bo tudi okrnjen model za $500. TGa bo vseboval eno samo OLED-tipko, dočim bo treba ostale dokupiti za 10 do 20 zelencev za kos. Ferdamt, kam sem založil šparovček?!



Sonyjevo muzikalično zmene rolly je tudi na CESu privlačilo začudene ali kar neumne poglede. Prodaja naj bi se pričela kmalu, zaenkrat le v ZDA.

2008

vsi člani JCT se juna
ko postavijo pred toletno šp
lavsko krajino. A ko vidijo, kako proti njim drvi elektronski tolsti stampedo, začno od strahu trzati kot tehno alfiji.



Polistajte. No, le dajte – uzrite, koliko iger nas ima osrečiti letos. Noro, kaj? S tem, da nismo popisali vseh, temveč samo najbolj bistvene in zanimive. Ki imajo slikice. Širši seznam je vseboval še trikrat toliko naslovov. Kaj šele, če bi upoštevali priložnostne igrice za rajo, neodvisne plačljive in alternativne zastonjske izdelke, spletne masovnice od tam, kjer je do pse, ter kolekcije mini iger za wii in DS. Potem bi lahko naredili katalog, ki bi ga bili veseli tisti poštarji, ki trenirajo za dviganje uteži na prihajajočih olimpijskih igrah. Bolgarke ne bi imele za sirotko.

A količina ino veličina uletavajočih iger, o katerih bomo itak pisali še najmanj dvakrat – v orenk oznanilu in opisu – je le del slike igrarstva v dvajurjevem plus osem. Nadejamo se denimo lahko nadaljnjega porasta digitalne distribucije, ki postaja vse močnejša vez med založnikom oziroma avtorjem in kupcem. Spletni servisi, kakršen je Steam, pridobivajo na veljavi, saj si stranke želijo igre čim prej. Lahkoverno pa bi bilo pričakovati, da ne bomo vnovič nategnjeni, saj kljub temu, da ustvarjalci nimajo stroškov z mediji, škatlami, papirverom, pakiranjem in dostavo, niti s trgovčevo maržo, špili v elektronski obliki ne stanejo niti centa manj kot v otipljivi štacuni. Kdor bo to prvi spremenil, bo žel uspeh.

S tem v zvezi se lahko radujemo še večje količine internetno razpečevanih zanimivic po polovični ali celo tretjinski ceni za vse mogoče sisteme, kot so bili lani Peggle Deluxe, Sam & Max, Blackwell Unbound in Puzzle Quest. Digitalna distribucija v tem smislu deluje kot kanal, skozi katerega pot do nas najdejo izdelki, ki jih sicer ne bi nikdar ugledali. Bodisi v klasični, bodisi epizodni obliki. Če bo 2008 v kakovostnem pogledu vsaj približno na ravni 2007, bomo pojedli še več bantu črnčkov kot doslej. Imajo namreč veliko železa.

Kar se konkretnosti v igrah tiče, obstaja tiho upanje, da bodo naslovi za PC naposled izkoristili prednosti, ki jih razvijalcem nudi DirectX 10. Res pa je, da za letos ni napovedanega špila Crysisovega kalibra, saj večino vzporedno razvijajo za konzole. Pogon Dunia v Far Cry 2 je na primer impresiven, vendar bo na abakih domala enak kot na xboxu 360 in PS3, le teksture višje ločljivosti bo prikazoval. Tudi Assassin's Creed za PC bo tekel pod XPji. Nemara nas preseneti Alan Wake, vendar je za izkoristek DX10 bolj realističen čas leto 2009. Takrat bo najbrž Crysis že spodobno laufal na normalnih mašinah, ungh.

Zato pa lahko računamo na dokončen preboj peskovniškega pristopa k igranju. Odprti svetovi so za razvijalce zveličaven cilj vse od uspeha & vizije, ki so ju dostavili Grand Theft Auto, Gothic in Morrowind, in če sta lani v tem pogledu strašila zlasti Assassin's Creed ter Crackdown, bo v 2008. svobodne sorte vsak tretji naslov. Bodisi nadaljevanje (GTA4, Mercenaries 2, Far Cry 2, Just Cause 2, FIFA) do izvirnosti (Splinter Cell: Conviction, Outsider, Infamous, Mirror's Edge, Prototype, Viking, No More Heroes). Ampak v tem na videz obetavnem pristopu se skriva smrtonosna past. Ustvarjalci naredijo odlično tehnologijo in igralca spustijo z vajeti, nakar ga prepustijo samemu sebi. Peskovniško odprti naslovi vse prepogosto nimajo nobene strukture in težavnostne krivulje oziroma so po nepotrebnem dolgovezni ter zafrknjeni, kot se je izkazalo v napihnjenem GTA: San Andreas. Kako bodo avtorji ujeli ravnotežje, bomo videli – prvi poskus, Burnout Paradise, je že problematičen.

In naposled se moremo veseliti dozorelosti konzol trenutne generacije. Pot v domove je po svetu našlo več kot 17 milijonov xboxov 360 (štirje so v Burkini Faso in triindvajset jih je v Sloveniji, vsi so čipani) ter nad 13 milijonov wiijev. Programerji obvladajo obe mašini, ki itak nista nadzapleteni, razširjenost xboxa pa je dobra tudi za igrarsko obdarjenost pecejev, saj Microsoft vztraja na povezanosti teh svetov. 2008 zna biti obdobje, ko bo playstation 3 dvignil glavo, polno modric, xbox bo itak delal hudo kontro, wii bo rušil vse prodajne rekorde, PSP in DS bosta deležna vsak svojih hitov …

Vas že ščemita roki? Nič čudnega, tudi nas. Celo tako, da bo zdaj vsak od nas povedal, kako. **Mimogrede, več lepih sličic boste našli na stranki pod tekočo številko.**

Lordovo maslo

Ob mojih kritiških recenzijah bi kdo morebiti pomislil, da imam vzvišen pogled na špile. Da se jih lotevam samo zato, da jih lahko pikolovsko, dlakocepsko in hudokurčno povaljam v gnojnici, potresem s perjem, izstrelim s katapultom in sklatim z bazuko ter se nato še poščijem na padajoči drobir. Da itak ne počnem drugega, kot da si zmišljujem nove in nove vničdevajoče besedne zveze, gnusne fraze in gejevske dovtipe.


Mafia 2 - Take2 za PC, xbox 360 in playstation 3, pozno letos (verjetneje 2009)

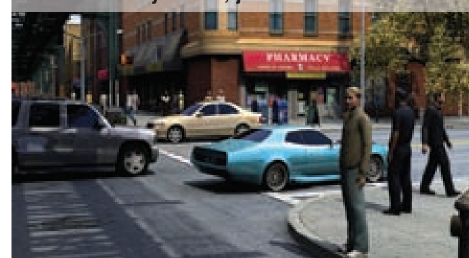
Taki indici so zlonamerni in neupravičeni, kajti igre so mi velika radost in se jim posvečam, kolikor mi le čas dopušča – ukvarjati sem se namreč začel z ekstremnimi športi, pa na frizerski imam še dva izpita za narest. Ampak ne glede na to bom v letošnjiku poleg špilovja 'po dolžnosti' za lastno veselje in široko razgledanost ziher igral vse boljše 3D streljanke – upam, da tudi Episode 3 ter Duka. Pa Starcraft II takisto, saj sem prešpilal še vse Blizzardove normalne igre, kamor seveda World of Warcraft ne sodi. GTA 4 me bo videl, a če bo tako dolgovezen kot predhodniki, bom vanj samo ugriznil. Nekateri špili so enostavno preglomazni za moj pičli odmerek prostočasnemu igranju namenjenenih trenutkov, ki jih bo letos zaradi turneje Tokio Hotela še toliko manj. Pa sto posto bomo na mojih razvratnih žurih med vlečenjem črtic s hrbtov hotnic našli cajt za Gran Turismo 5 in kak novi Motorstorm, ker prejšnjega smo kljub popolni nepripravljenosti za družabništvo za enim TVjem kar orenk drgnili. Kaj pa frpjke in avanture, nekdaj moja omiljena žanra? Pustolovščin je napram preteklim suhim kravam zdaj res obilica in če že moram izpostaviti od mene pričakovano, je to A Vampyre Story, dočim mi razen plejade ruskih klonov Diabla ne pade na pamet niti eno obetavno pravljično pohajkovanje. Dragon Age od Biowara bomo, menim, špilali šele 2009.

Mafia 2

Sam pri sebi stojim za vsemi svojimi ocenami, ampak če bi šel v preteklost kateremukoli naslovu spreminjat tisto rdečo številko, bi jo za eno točko dvignil edino Mafiji. Streljaško-vozaški špil je bil namreč navzlic slabima zadnjima nalogama in pogostemu umiranju ter ponavljanju vzor raznovrstnosti in dodelanosti. Dvojka bo to zagotovo le še nadgradila, tako grafično kot v smislu razgibanih in vzdušnih misij. Ekipa navsezadnje ostaja izvirna, edini morebitni minus zna biti dejstvo, da je od prejšnjega meseca Illusion Softworks Take-Twojev 'tozd', imenovan 2K Czech. Na žalost o projektu ni kaj prida znanega, razen da se bo odvijal v poznih štiridesetih oziroma zgodnjih petdesetih letih prejšnjega stoletja v mestu Empire City (kao New York). Še vedno bodo taglavni makaronarji, saj so tedaj Rusi in Črnogorci še grizli železno zaveso, črnci pa obirali bombaž. Dvajset let razmaka bo doprineslo k dinamiki, vsaj tistega dela na štirih kolesih, kajti avtomobili, ki so bili v originalu nenavdušujoče počasni, bodo poskočnejši. Za razliko od GTAja in Botra bo igra znova vsebovala manj poglavij, ki pa bodo zato kar se da pravomafijsko vzdušna. Neodgovorjeno vprašanje pa je, ali bomo igrali taistega tipa kot prej (zaključni filmček enke, ki pokaže, da mafija nikoli ne pozabi, je namreč iz leta 1957).

2 Days to Vegas

Takih in drugačnih od zadaj gledajočih, naprej streljajočih igric ne zmanjka. Tale titula bo ena od njih, za popestritev bomo pa še šofirali avtomobile. Špilali bomo njujorškega gangsterja italijanskega porekla, ki gre na drug konec ZDA rešit brata iz težav. Pot ga bo premočrtno peljala skozi več ameriških velemest, po katerih bomo škripali gume, pokali patrone in lomili čeljusti. Po mojem bo zadeva spominjala na sodobno



Steel Monkeys za PC, jeseni

različico Mafie. Da naslov razvijajo v Belorusiji, je po eni strani dobro, saj ustvarjalcem ni škoda časa za podrobnosti, kar slike dobro predstavijo (baje je ekipa vsaka dva meseca v ZDA, kjer fotka ulice). Po drugi plati pa ga Slovani često pobiksajo v igralnih sestavnih delih. No, meni je špil padel v oči in se ga nadejam, srčno pa upam, da bodo avtorji v splošnem pokazali več domiselnosti, kot so je pri imenih glavnih igralcev.

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

(Če te besede, kakršna je pizdakurecjejdrek, užalijo, ne beri naprej!) Zakaj nizam novo fukfehtarjevo dogodivščino v seznam špilov, ki se jih veselim, ko pa je zaudarjajoče dejstvo, da zadnji Larry ni bil vreden pol pizde slane vode (fasal je oceno 6,9 in zelo zanimiv opis – id 1007)? Preprosto zato, ker se ga res veselim. Skurcat, se razume! Sierra je ob oznanilu igre licemersko navrgla, da prejšnjega dela javnost ni najbolje sprejela. Pička žlička, so zabiti. Bodo enako rekli spet čez dve leti? No, kakorkoli, zdaj so za đob najeli 'črvarski' Team17 in ti so se pridušali, da popeljejo jebačevo ime na pota stare slave. Zato bo igra z neuradno zaporedno številko 9 kobajagi avantura. Ker zadevo ob PCju razvijajo še za xbox in playstation in ker omenjajo mini igre, gre bržda ponovno za novodobno definicijo avanture, ki nima kaj prida skupnega z ono izpred petnajstih let. Dvomim, da bo pofukelj imel zajeten inventar in hrpo možnosti za njega kombiniranje. Kakorkoli, spet bomo igrali zoprnega miđeta Larryja Lovaga, nečaka izvirnega Larryja Laf - ferja. Plac dogajanja bo Hollywood, središče najbolj opolzkih jebačin in brezsramnih frač. Na žalost je založnik že vnaprej napovedal odsotnost golote, prav tako bodo šale v mejah dobrega okusa. Torej nič 3D jošk, 2D krapov, pederskih for in koprofilije. Ti so res fukjeni in majke mi, da bo tale špil en velik zajeb. Že videz je v riti.


Sierra za v sekret, jeseni

Heroes of Might and Magic Kingdoms

Ena najbolj nategnjenih serij se seli na splet, konkretno kar v brskalnike. Kingdoms bodo namreč tako imenovana spletna aplikacija, ki jo bomo igrali skozi Internet Explorer, Firefox ali Safari, od kjerkoli in kadarkoli. Lahko zastonj, dočim bo za brezmejno širjenje kraljestva treba odšteti par parov evrov. Nekaj slično Travianovemu modelu, očigledno. Vsebina bo petkina in v osnovi bomo počeli klasične 'herojske' postavke: gradili utrdbo, nabirali naravna bogastva, najemali junake, novačili pravljično vojsko, napadali graščake. Na žalost pa Ubisoft kljub močnemu pritisku skupnosti še ni povedal niti besede, kako natanko bo igranje videti. Omenjajo samo, da bo špil zahteval deset minut dnevno. Sam si predstavljam, da bo vsak dan štel kot ena poteza in da se bo posledično treba prikopiti slehernih štiriindvajset ur. Vsekakor bo to razjasnjeno še ta mesec, saj za konec februarja napovedujejo javno testiranje. Po mojem zadeva v prvi vrsti sploh ni namenjena trdojedrnim ljubiteljem blagovne znamke, marveč bolj priložnostnim zabavljačem na delovnem mestu, zlasti pa Kitajcem, ki so nori na tovrstne naslove. Da jim bo izdelek res blizu, je Ubi za stvaritev najel kar enega največjih tamkajšnjih razvijalcev, TQ Digital. Če bomo vsi svetovni igralci na istem ozemlju, bo zapadnjakov bore malo. Kinezi so pač znani po tem, da se ne znajo obnašati, da so kot kobilice in da kar naprej težijo z nekimi svojimi baje starodavnimi simboli.


Ubisoft za PC in maca, poleti

Race Driver: Grid

Iz One v Grid preimenovana nova 'TOCA' bo osredotočena na vožnjo, brez lišpanja in šraufarije, pravijo. Poleg vseh že videnih načinov iz preteklikov, po katerih se bomo počasi karierno vzpenjali (DTM, V8, GT, WTCC, formula, brezvezni tovornjački ...), bo vsebovala še prvine iz serije Need for Speed: nočne pulične dirke, merjenje pospeškov in celo driftanje. Ti elementi, očitna odsotnost nastavitev in poleg zaresnih dirkališč še nebroj izmišljenih mestnih prog pomenijo, da želi založnik izdelek približati širokemu občinstvu, pridobiti naveličane igralce EAjeve 'uspešnice' in ne docela popušiti proti Gran Turismu 5 na PS3. Grafika bo raznolika, slikovita in kratkomalo dobra, saj bo zanjo skrbel izpopolnjen pogon iz Dirta. Poškodbe in fizika – bodo. Po izkušnjah iz zadnjih izdaj Grid ne bo revolucija, se bo pa gvišno vozil kot hudič. Upam, da bo za večigralstvo poskrbljeno bolje kot v Dirtu, kjer je bilo res krneki.



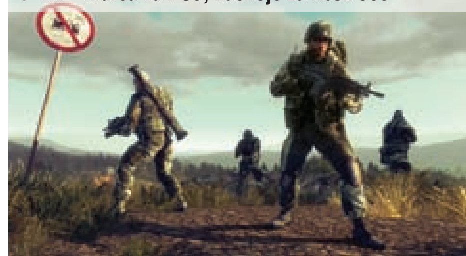
Race Driver: Grid - Codemasters za PC, xbox 360 in playstation 3, poleti

Aggressorja pohlevna sprijaznjenost

Tovrstna zretja v prihodnost so mi resnici na ljubo vedno manj povšeči, ker je industrija špilov že davno uspela napraviti spektakel ne le iz samih iger, temveč iz čakanja nanje. Svoje dni si mrzlično pričakoval na - poved v reviji, dandanes pa s skokom na splet fašeš pol ure dolg video traktat avtorjev, zakaj ima glavni junak njihove igre zašiljen nos namesto kumare in samo tri dlake na riti. Rjave, ne blond! Lani se je rodila celo zame nadvse bizarna praksa oglaševanja uspešnosti beta testov (khm, Warhammer Online) in dolpotegov prikolic (ahem, Halo 3)! S tem se današnji, bliskajočih šovov vajeni raji s kolektivno motnjo koncentracije nenehno moli korenček pred nos. Rezultat so znucane tipke F5 in nerganja polni forumi. Ne počnite tega, ni vredno. Pojdite raje na sprehod. Sem in tja zavidam ljudem, ki so bili pristno presene - čeni, da je prišla neka neznana igra, imenovana Crysis, ker pač ne sledijo zadevam.
Zalotil sem se, da se zato od iger vedno bolj usmerjam v guljenje dizajna ter družbenih vplivov in zagonim cel večer na Gamasutri, Escapistu in Terra Novi. A če je že treba stresati iz rokava napovedi: razen Spora ne vidim letos ničesar revolucionarnega. To ne pomeni, da mi bo dolgčas, a pri neznosno postopnem napredku iger si včasih želim, da bi sredi leta spet iz lepega miru ven udaril kak Armadillo Run, v katerega bi se po otroško zatrapal. Ja, saj vem, Echocrome pride, ampak je za PS3, šmrc. Vendar svojega peceja ne dam, ker na konzoli ne moreš korektno poganjati moderskih orodij. Kreativec po duši, pač. Še nekaj: opazili boste, da med pričakovanimi naslovi ni Demigoda. Če bo letos zunaj, pojem dežnik. (Chris, samo poskušaj!)

Battlefield: Bad Company

Prihajajoči BF mi je hitro padel v oči zaradi svojega videza, saj sta tako nežno svetlobo sposobna izrisati le še Crysis in S.T.A.L.K.E.R.. Če že moram dajati napovedi, bi dejal, da bo Bad Company prvi naslov, ki se bo grafično uspel približati Krizi. (No dajte, ozmerjajte me z mahnjencem na računalniško grafiko. Prijateljičin psihiater pravi, da pomaga, če nekajkrat močno zakričite. Tako, zdaj se bolje počutite!) Po nečem pa bo BC Krizo presegel, namreč po izrabi uničljivega okolja. Nič več ne bomo rušili samo že itak zobotrebčkastih struktur, temveč bodemo delali


EA – marca za PS3, kasneje za xbox 360

poštene luknje v poštene betonske bajte poštenih ljudi. Ravno to je dejavnik, ki utegne najbolj spremeniti nalinijske moštvene streljanke. Če na bolje, moramo še videti. Krdelo novincev, ki s tankom metodično podira vse, kar štrli v luft, namesto da bi zasedali cilje? Eh, saj jim težko zamerim.
Še ena novost je dobrodošla: enoigralski del s štirimi karizmatičnimi liki in obešenjaškim humorjem. Team Fortress 2 torej ni edini pokazatelj, da imajo ljudje poln kufr sterilne vojaškosti. Da bo naslov vsaj na začetku le in samo na PS3 in xboxu 360, pa BF-fanatike tako ali tako žalosti že od dneva najave. In zdaj sem jim zopet odprl duševne rane. Kričanje, pa to.

Fallout 3

Anekdota: lani poleti sem v ljubljansko Skalco vstopil v Fallout 3 majici iz Leipziga (štorija o tem, zakaj je namesto mene nima Case, kdaj drugič) in nenadoma so se neki neznanci hoteli slikati z menoj! Zdaj veste, kako postati instantno privlačni; recept bo gotovo v naslednji Smrklji. Tale bagatelca lepo pokaže, kakšen sloves ima serija Fallout; zakaj si ga zasluži z vsako vrstico svoje kode, mi ni treba razlagati. Brez ugovarjanja!


THQ za PC, do sredine leta

kar bi nekako moralo biti že v izvirniku, a je izpadlo, ker bi v nasprotnem primeru reč izšla za Dukom. Sedaj se bo moč dejansko priključiti neki frakciji in ji pomagati do zmage, dočim bo prisoten pravi moštveni boj in kombinacija svobode ter filmsko-akcijskih sekvenc, kot v Crysisu. Zgodba, ki bo postavljena pred ono v izvirniku in bo razložila, kako se Strelok znajde, kjer pač se, bo menda celo imela konce, ki ne bodo odvisni od odgovarjanja veliki kamniti kocki. Juhej. Zdaj samo še upam, da bo grafični pogon dejansko dovolj pokrpan in optimiziran, da med dežjem na ekran ne bom dobival pokvečenih tekstur, in da mi bo uspelo zagnati editor brez treh zmrzov mašine. Ter da obdržijo kaj zgrešenega ruskega humorja. Sem se mu namreč naučil smejati. Težko je bilo.



Fallout 3 - Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, koncem leta

Od avgusta lani dalje česa presunljivo novega od Bethesde nismo bili deležni. Sistem statistik SPECIAL ostaja, boj pa bo skozi sistem VATS realnočasoven z dejavnim premorom, kjer bomo iz prve osebe trošili akcijske točke za naciljanje ene od petih mutantovih nosnic. V Mass Effectu skakanja v besedo med dialogi naposled nismo dočakali, za Fallout 3 pa ta obljuba še velja. Manj jasno je, koliko svobode bo pri početju lumparij. V prejšnjih delih je bilo moč streljati otroke in snemati porniče, tu pa je zagarantirano le krvavo razčesnenje nesrečnih tarč. V približanem pogledu, da bo moč v slapu drobovja opaziti ledvične kamne. Sam lahko zagotovim, da je notri mutant, ovešen v oklep iz avtomobilske karoserije in vihteč hidrant na velikem hlodu, v katerega z žepnim katapultom pošiljamo mini atomske bombice. Napredna grafika jih vrže luštno v zrak in prepričljivo riše grozo zapuščene pokrajine. Grozo bodo doživeli tudi Bethesdovci, če ga polomijo, muhaha!

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Ni skrivnost, da je bil S.T.A.L.K.E.R. poleg TF2 lani zame najbolj prijetno presenečenje. Še dandanes ga kdaj pa kdaj zaženem le zato, da spet pomolim nos v Lab X18, od koder vedno znova kričeče zbežim polnih gat. Clear Sky je nenavadno podoben dodatku za Supreme Commander, saj naj bi prinesel vse tisto,

Jagged Alliance 3, Hired Guns in 7.62 mm

Kolobocija okoli razvoja tretjega dela legendarne serije taktičnih moštvenih streljank je vredna brazilskih telenovel (kdo še gleda mehiške) in je na tem mestu zaradi vašega zdravja ne bom več omenjal. Velja naj, da obe igri obljubljata nekako podobno, kar se novosti tiče. Najprej svobodo izbire zaveznikov, saj se bomo mogli s svojo skupinico plačancev priključiti eni od več frakcij in ji kasneje nemara zasaditi nož v hrbet. Končno prihajata uničljiva okolica, s katero se postavlja že Silent Storm, in natančnejša balistika orožij, ki s pridom izrablja pravo 3D okolje (kako hecno se to danes sliši). Obe igri delajo nekod na vzhodu in nič ni gotovo, kdaj dospeta iz tistih rovt. Hired Guns je v ruščini že zunaj in komentarji so dokaj pozitivni. Ampak to sva prevajala z materjo, pa ne znava več dosti rusko. Ob tem velja omeniti še sorodno igro, zvano 7.62 mm, takenako ruskega izvora (Apeiron). Je nadaljevanje Brigade E5, ki je pri nas nismo videli. Kup klonov Jagged Alliance, torej.


Hired Guns - neznan založnik za PC, enkrat letos


7.62 mm - neznan založnik za PC, enkrat letos

Empire: Total War

Priznam, z vsakim delom serije Total War sem potihem upal, da bo naslednji postavljen v napoleonsko dobo, in ko smo že drugič dobili Medieval, ni bilo več smešno. Zdaj bom končno prišel na svoj račun, kajti prihaja Total War, kot ga še ni bilo. Uporabljal bo tretji grafični srček po vrsti, kar je super, ker bo moral tokrat prvič risati vodo. Mnogo nje. Priznam, da mi pomorsko vojskovanje 18. in 19. stoletja ni kdove kako blizu, sem pa vselej rad prebiral štorije o Nelsonu in kompaniji. Zato bo tole čisti užitek, če le speljejo tako, kot znajo. Edino časovni okvir me rahlo skrbi; ta naj bi šel od 1700 do malo čez 1800, to pa pomeni, da bo izpuščena tridesetletna vojna, kar je zločin za pred strelski vod. Takisto še ni jasno, ali bodo v špilu celotne napoleonske vojne. Ja, saj bodo ... V dodatku! Kakorkoli, velike formacije strumno korakajočih, pisano okrancljanih soldatov, plotuni iz pušk in naskoki težke konjenice govorijo sami zase, medtem ko pri Creative Assembly obljubljajo tudi uporabo porušljivih stavb ter nalive z blatom. Tisti, ki ste bolj mahnjeni na strateški del, pa se pojdite slinit nad prisotnostjo ogromne karte z večino kontinentov, ne samo Evrope ter Japonske. Skrajni čas, da ljudje spoznajo pruske kirasirje in podobne može, kot se spodobi, saj serija Cossacks ni ravno pojem odličnosti. Jaz bom von Seydlitz, pa vi?


Sega za PC, novembra

Command Ops: Battles from the Bulge

Potem ko je serija Airborne Assault postavila nov mejnik igranju resnih vojaških strategij, je vse preostalo v žanru samo še bled spomin. Panther Games po Conquest of the Aegean delajo na prvem naslovu nove serije Command Ops, ki bo sistem iz AA prenesel v večje merilo. Za razliko do manjših pehotnih enot velikosti bataljona bo nova serija prestavila na raven oklepnih brigad. Zanimivo bo videti, kako se bo že tako zahteven sistem obnesel v še zapletenejšem okolju, a še lepše je slišati, da bo napredovala tudi umetna pamet. Sedaj bo znala kar samodejno izvajati slepilne manevre, pedantne premike in kuhati pasulj. Sploh me ne bi presenetilo, če bi inovacije v strateškem žanru prišle na najbolj nišnem koncu.


Matrix za PC, letos

Haze

Vlogo slabih fantov bodo v prvoosebni nažigačini Haze imeli komandosi orjaške korporacije, ki izdatno uporabljajo bojno drogo 'nektar'. Ta jih naspidira ter jim izostri čute, kar se kaže kot boljše zaznavanje nasprotnikov in samodejno merjenje. A drogiranje ima ceno – ni se dobro predozirati, sicer se začno dogajati nelepe reči. Poleg tega nektar izkrivlja zaznavo okolice in jo napravi optimistično ter rožnato. Dogajanje v koži komandosa je zato vselej sončno, četudi je zunaj nevihta in smo upornika krvavo dali iz kože, saj nektar za nameček povzroči izginotje trupel. V tej pravljici bo začel pot naš junak v vlogi soldata korporacije. Toda zajeli ga bodo partizani in na njihovi strani bo imel priložnost izkusiti svet, kjer se človek ne spremeni v hortenzijo, ko mu pošlješ kroglo v glavo. Ker uporniki korporativni vojski ne bodo konkurirali z golo močjo, bodo morali izrabljati nasprotnikove šibke točke. Kot gverilec se bomo mogli ob poškodbah vreči na tla in se napraviti mrtvega, da soldatom ne bo nič jasno. Poleg tega bo moč sovrage predozirati z nektarjem (bodisi s poškodbo rezervoarja, bodisi z rezilom, namočenim v veselo snov), kar bo pripeljalo do tega, da bodo znoreli in jeli streljati lastne kolege. Obe glavni lastnosti igre, asimetrični pristop (podobnega smo videli v Splinter Cellu in AvP) ter moralna nota, sicer obetata, a več od tega še niso pokazali. Grafika se blešči & sveti, toda po lanskoletni poplavi odličnih streljank bo treba precej, da se nam bo zopet spustila čeljust. Itak so špil Free Radicali, avtorji uspešnih Timesplitterjev, z multiplatformskih začetkov prenesli zgolj na PS3, pravijo pa, da imajo v rokavu skritih nemalo asov. Samo da nas ne bodo predozirali z monotonostjo.


Haze - Ubisoft za playstation 3, med aprilom in junijem

Šerpa Navi

Šerpa zato, ker ne morem brez zajetnega ruzaka, zaradi katerega me ljudje namuznjeno sprašujejo, ali mislim skočiti s padalom. Ampak se ne pustim motiti. DS in ostale igrače je treba imeti pač vedno pri roki! Sploh zdaj, ko mi bodo oči kmalu steklenele kar ob dveh odmerkih Phoenixa Wrighta. No, na faksu se sicer kar dosti zadržujem, ker imam dela s krotenjem porednega zobovja čez glavo. A ko z nog zbrcam cokle, fliknem svedre v razkužilo in se izkopljem iz goratih pobočij medicinskih knjig, napoči čas za igre. Akcije sta se nalezla tudi mačja prebivalca hiše, ki med tacanjem po tipkovnici in žvečenjem pisal pozorno motrita dogajanje zaslonu. Ko bom skakala ob Wii Fitnessu, me bosta bržda malo čudno gledala, pa nič zato. Če se bo wiiju pridružil še PS3 z LittleBigPlanetom, toliko bolje. Sploh pa se radujem za svoje računalo. Črnuh bo letos okusil kar nekaj plemkinj, ki jih pobožno čakam že leta, recimo Spore in Starcraft 2. Stiskam pesti, da me bo A Vampyre Story prevzel v podobni meri kot Opičji otok in da bo Gray Matter nekaj iz drugega sveta. Čas za spanje in ostale fiziološke potrebe bom pa vzela na kredit.

Apollo Justice: Ace Attorney

Tako kot pri televizijskih nanizankah je tudi pri Phoenixu Wrightu napočil čas za novo sezono s prevetreno zasedbo. Četrti del bo obenem prvi v nizu, ki ni priredba z GBAja, temveč je narejen povsem na novo. Umeščen bo sedem let za dogodki iz trojke, Trials and Tribulations. Slednje Evropa še vedno nima, šušlja pa se o izidu konec marca. V zadušljivih sodnih dvoranah bo vzšla nova odvetniška zvezda, mlečnozobi Apollo Justice. Njegova ekipa se že zdaj zdi hudirjevo zanimiva. Ali se bo muzikalični tožilec Klavier Gavin uspel približati kultnemu Edgeworthu, je še prezgodaj ugibati, toda obeti so dobri.
Na spletu je že na voljo flashevski demo za računala, ki na navideznem DSu predstavi košček prve obravnave. Fino tako za prekaljene advokate kot za tiste, ki se s serijo še niso srečali. No, slednji naj pazijo, saj jim bodo užitek pri igranju prvih treh malce skalili neogibni kvarniki. Na zatožni klopi namreč ne sedi nihče drug kot stari naš stari as, sistem igranja in podoba pa zelo sličita predhodnim igram. Posebnost bo Apollova zapestnica, s katero bo iz izdajalskih podrobnosti v telesni govorici izvohal, če priče kaj prikrivajo. Več bo tudi naprednejše rabe spodnjega zaslončka, recimo pri brskanju po krajih zločina. A če bomo lahko kričali v mikrofon? Jasno!



Capcom za DS, pomlad

Gray Matter

O Gray Matter, sveži pustolovščini proslavljene Jane Jensen, ni znanega veliko novega. Vsrkalo nas bo v Oxford, prepreden s skrivnostmi, kjer bo ulična čarodejka Samantha Everett v spletu naključij postala pomočnica čudaškega Davida Stylesa. Znanstvenikovo področje bo vpliv duševnega dogajanja na telo, za kar mu bo asistentka dopremila nič hudega sluteče prostovoljce. Kot se spodobi, se bodo reči jadrno zapletle. Igrali bomo z obema in Samantha se bo med igro pogosto posluževala svojih rokohitrskih sposobnosti. Siva snov bo v sfere Gabriela Knighta posegla po kompleksnosti zgodbe, po težavnosti pa ne, ker pocene lobanje v današnjih časih niso več v modi. Umiranja ne bo, akcijskega pretegovanja krakov prav tako ne. Naš napredek bo razviden iz merilnika s črtico, ki bo prikazoval, kako daleč smo pri določeni puzli. Podoba bo prvorazredna in le naj si vzamejo čas, da bo tudi vse drugo.


Anaconda za PC, letos

A Vampyre Story

Sam in Max sta v današnjih avanturah ena redkih, ki se ne jemljeta čisto resno. Humor je tej zvrsti kar nekam izpuhtel, tako da igramo povečini le še temačne namrščenosti. Že več let pa se na obzorju zarisuje nekaj velikega, zabavnega in vrednega stare slave pustolovščin. A Vampyre Story, seveda, kjer bo osrednja junakinja nesmrtno lepa Mona De Lafitte. Kot mlado operno pevko jo je ugrabil krvoses in jo zvlekel



Crimson Cow za PC, v prihodnjih mesecih

v svojo graščino v Trans ..., no, Draksilvaniji. Punca bo pobegnila in se podala na potovanje nazaj v domači Pariz. Toda za začetek se bo mogla sprijazniti s svojo vampirsko osebnostjo, kar bo samosvoja težava. Damo bo spremljal netopirček Froderick, ki bo poleg trosenja čvekavih modrosti tudi nadzorljiv. Ob uhatcu bo imela Mona še lastne posebne moči, recimo sesanje krvi. Pustolovščina bo klasična pokaži-inkliknica, svet pa pisan in odbit, z nezgrešljivo karmo klasike Curse of Monkey Island. Nič čudnega, saj za njo stoji Bill Tiller, ki je po prebegu iz LucasArtsa ustanovil lastno razvijalsko skupino Autumn Moon. Tri dejanja bodo tvorila pošten, približno petnajsturni obrok. Super, da ob vseh epizodnih projektih ne pozabimo, kako lepo se je do sitega napokati.

Wii Fitness

Nekaj poskusov fitnesaškega igrovja je že bilo, recimo EyeToy: Kinetic. Ampak ob tem, kar ima zdaj v hlačnici Nintendo, se zdi skakanje pred kamerico nekaj iz osemdesetih. Ključni pritiklini se reče wii balance board. Gre za brezžično, elegantno belo desko z vdelanimi tipali za pritisk, ki bo špilu rabila za mnoge namene. Postavili jo bomo na tla in se na njej za začetek stehtali. Špil bo redno beležil naš indeks telesne mase, primerno zaobljen pa bo tudi naš mii na zaslonu. Hec: za zahodni (beri: ameriški) trg so ploščo ojačali in bo namesto japonskih 136 zdržala krepkih 150 kilogramov. Hambužerci, pač. Po seznanitvi s svojo zamaščenostjo bomo po pručki korakali, se zvijali in se postavljali v hecne poze. Za miganje nas bo motiviralo prek štirideset vadbenih podiger, razdeljenih v štiri sklope. Aerobni trening bo večal našo vzdržljivost, namenske vaje bodo krepile posamezne mišice, pri nekaterih špilih bo pomembno ravnovesje, na voljo pa bo tudi joga. Ob predstavitvenih filmčkih hudo zasrbijo pete in dila je predobra pogruntavščina, da je ne bi pohopsale tudi druge igre. Ali moji mački.

Mario Kart Wii

Gamecubov Mario Kart: Double Dash je bil bolj kot ne prezrt, čemur je botrovala tako kockina nerazširjenost kot slabo sprejeta zamisel o dveh voznikih. Wiijevo nadaljevanje bo zato v bolid spet posadil le enega nintendovčka, novosti pa bodo tičale drugje. Namesto običajnih osmih se bo na progi prerivalo dvanajst dirkačev in poleg formulic bodo na voljo tudi motocikli. Znanim predmetom v slogu želvjih bomb se bodo pridružili novi, prav tako bodo proge mešanica svežih in klasičnih uspešnic. Posebnost bo pridodan wii wheel, bel volan, kamor bomo vtaknili daljinca. Podobno plastiko smo dobili z dirkačino Monster 4x4, pa tudi po policah trgovin se valjajo kupi tovrstne ki - časte robe. Uradno Nintendovo obračalo od njih


Nintendo za wii, enkrat do poletja

očigledno ne bo veliko naprednejše, čeprav bo na hrbtni strani premoglo knof. Znalci se nad njim že vnaprej zmrdujejo, ampak njegov namen je itak lajšanje vožnje začetnikom. In naposled še najlepše: spletno večigralstvo. Poleg dirk se bomo po netu mikastili tudi v arenskih bojih, kjer bodo balončki frčali kot za stavo. Na DSu se je spletovanje odlično prijelo in močno se nadejam, da bo prijem razmigal tudi wiijevo zaspano internetno sceno.


Wii Fitness - Nintendo, junija

Lunijevih pet

Čeprav se je dvatisočsedmo v anale zapisalo kot igrarsko razkošno leto (glej popis v prejšnji številki), bi si upal reči, da sem v njem od ljubljene droge abstiniral bolj kot kadarkoli poprej. Saj ne, da se špilov ne bi pritaknil, a s težavo bi naštel več kot peščico celonočnih nažigaških seans, s katerimi sem v preteklih letih redno in uspešno redčil spanec. Še najbolj dejaven sem bil ob pričetku dvanajstmesečja, ko me je vase znova potegnil World of Warcraft. Opis Burning Crusada me je stal dveh mesecev življenja, od katerih se razen kvestanja in levelanja medlo spomnim le mezenja izpitnih rokov in Febovih grozilnih klicev zaradi zamujanja s članki. Hja, ste mislili da o nevarnosti nalinijske obsedenosti pisunimo brez lastnih izkušenj? Ostale mesece sem prebil bolj plodno, vsaj kar se tiče ekspanja v resničnem življenju. Deloma se imam za to zahvaliti razvijalcem in založnikom, saj jim ni uspelo sproducirati špila, ki bi me zaposlil za več kot nekaj tednov. Deloma pa sem zaslužen sam, predvsem vsled posvečanja faksu in 'pravemu' delu ter vztrajanja pri nedoboditvi konzole, pri čemer sem zadnji tak mutant v JCTju. (Aggressor ne šteje, ker ima na veceju eno tistih drkalic iz osemdesetih, kjer levo-deno pretikaš statično formulico. Pa DS.)
Se pa zato 2008. razvija v zame precej nevarno leto. Na obzorju je vsaj peterica obetavnih masovščin, nadaljevanje ljubljenega Starcrafta in kup naslovov, ki se bodo gotovo prej ali slej znašli v mojem ploščkosuku. Zaželite mi srečo – potreboval je bom nemalo.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Igra, ki jo najbolj živčno pričakujem, je hkrati tista, katere me je najbolj strah. Moje razmerje z WoW bi najlaže opisal kot klasični love-hate rilejšnšip. Ljubezen izhaja iz igrarske perfekcije, ki jo lahko ustvari le Blizzard, medtem ko je sovraštvo posledica visoke cene, ki jo vsakič plačam za nje izkusitev. Samega sebe poznam dovolj dobro, da vem, kaj se bo zgodilo, če bradačem močno ne spodleti. Skorajda že čutim tisto domačo zavitost v vato uživanja, ko


Blizzard za norce, enkrat v drugi polovici leta

zvoke resničnosti do nerazpoznavnosti utišajo kriki umirajočih zverinic, eksplozije ognjenih krogel ter žvižganje bridkih sekir skozi mrzli severni zrak. In prepričan sem lahko, da Blizz ne bo udaril mimo. Wrath of the Lich King navsezadnje prinaša več istega, spremenilo se bo le prizorišče. Po temeljitem čiščenju Outlanda se bomo junacje podali v hladni Northrend, kjer z ledenega prestola srepo bolšči sam Arthas, novi trupelski vladar. Preden se prične prestižna dirka, katera gilda ga bo najprej ugonobila, bo treba like povzdigniti do nove, osemdesete najvišje stopnje. Ali celo spraviti na noge čisto svežega avatarja, kakopak s herojskim poklicem viteza smrti. Slednji ne bo na voljo kojci, marveč si bo treba pravico do igranja, podobno kot nekoč jedijstvo v Star Wars Galaxies, mukotrpno prislužiti. K temu prištejte desetine novih

instanc, veščino inskripcije, s katero bo moč dodelovati uroke ter sposobnosti, nove frakcije za grindanje slovesa in jasno je, da smo wombiji spet pečeni.

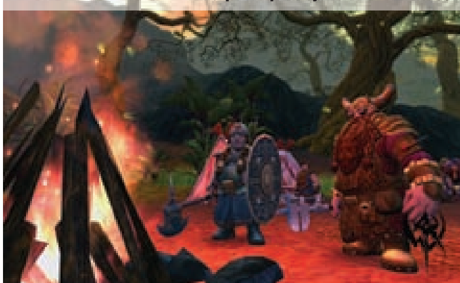
Starcraft 2

Ko je Blizzard lani v Seulu najavil Starcraft 2, smo morali številni takoj zamenjati spodnje hlače. Kaj drugega nam je preostalo ob pomisli na vnovično srečanje s Kerriganovo, Raynorjem, Zeratulom in Arcturusom? Navsezadnje je Starcraft najbolj priljubljena realnočasovka sploh. Dobrih deset let po izidu ga redno nažiga na ducate tisočev ljudi po vsem svetu, največ v Aziji. Bradači bodo ponarodelo štorijo nadaljevali štiri leta po dogodkih iz Brood War, šušlja pa se o prelomnicah epskih razsežnosti. Nadvse verjetno se bodo pojavili groteskni mešanci med zergeji, khm, zergi in protossi, uleteti pa znajo tudi Xel'Naga, najstarodavnejši med metuzalemskimi vesoljci. Kar se igranja tiče, Blizzard ne bo odkrival tople vode, dasiravno je prisotnost naprednosti samoumevna. Uravnoteženost strani in pristop škarje-papir-tistotretje bosta še bolj poudarjeni, takisto bo treba upoštevati in izkoriščati teren. Posebej vpričo enot, ki jim višinske razlike med odseki kart ne delajo težav, recimo protossovskimi kolosi. Papučarji se nadalje močno osredotočajo na večigralski vidik (ne, res?): servis Battle.net bo ob izidu doživel kompletno prenovitev, pripravili so sistem samodejnega iskanja iger med osebki po - dobnih zmožnosti, močno izboljšani naj bi bili posnetki spopadov ... Ampak vzeli bomo karkoli, samo da se na zaslonu spet pojavi napis Starcraft in iz zvoč - nikov zadoni “My life for Aiur!”


Starcraft 2 - Blizzard za PC in mac, molimo, da letos

Warhammer Online: Age of Reckoning

Malo je špilov, posebej med venomer močno zafnanimi spletščinami, za katere vnaprej veš, da bodo velike uspešnice. Nalinijski Warhammer je nedvomno eden takih in hkrati najresnejši izzivalec Warcraftove prevlade. Kaj manj kot podiralnik rekordov iz sodelovanja med vrhunskimi mmorpgjevskimi veterani EA Mythic (njihov prvenec je Dark Age of Camelot) in Games Workshop, krovnim podjetjem razkošnega warhammerjevskega sveta, pač ne more nastati. Tvrdki vlivata upanje predvsem z besnim sodelovanjem, kajti GW ni le odprodal licence, marveč aktivno in plodno dodaja k razvoju. Je torej čudno, da bo že spočetka na voljo šest samosvojih ras s skupaj štiriindvajsetimi poklici? Da bodo liki fizično napredovali (škratom bo rasla daljša brada, demoni bodo pridobivali slikovitejši oklep ...)? Da se bodo igralci udrihali na treh gigantskih bojiščih ter celo zasedali mesta nasprotnih ljudstev? Da je Warhammer na sejmih pobral toliko nagrad za najbolj pričakovano spletščino, kot pred njim le še WoW? Niti ne.


Electronic Arts za PC, pred poletjem

Alan Wake

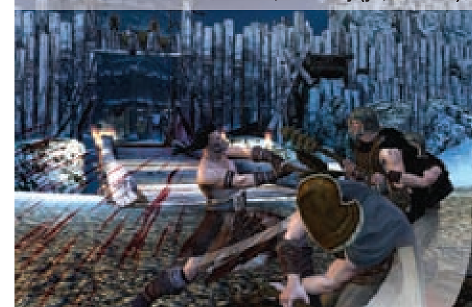
Alan Wake spada med naslove, o katerih vemo za PC Formatov članek informacij, a jih vseeno divje pričakujemo. Vsaka nova podatkovna drobtinica iz nezgovornih ust Remedy Entertainmenta nas naredi bolj neučakane. Finci so z obema Maxoma Paynoma neizpodbitno dokazali, da znajo klepati vrhunsko vzdušne in zabavne igre, z Alanom pa nameravajo demonstrirati še izvirnost. Dotična je razvidna že iz psihadelične zgodbe o pisatelju grozljivk, ki se zavoljo nespečnosti zateče v zakotno mestece. Tamkajšnji mir mu resda povrne sanje, a se kmalu izkaže, da le moraste. In to tiste vrste mor, iz katerih se ne moreš zbuditi ... Za razliko od Maksa bo Alan težave reševal na bolj miren in premišljujoč način, kajti igra ne bo streljanka, marveč prvenstveno strašljiva pustolovščina. Bitja iz sanj bo resda tu in tam treba preluknjati, toda mnogo pogosteje se bo treba zanesti na – svetlobo. Hudobci v njej izgubijo svoje moči, zato bo Wakovo najmočnejše orožje baterijska svetilka, fant pa bo znal nastavljati tudi svetlobne pasti. Druga močna plat špila je očitna tehnološka naprednost. Ker se izkušnja zanaša na igro svetlobe in senc, avtorji obljubljajo osvetljevanje, ki že nevarno meji na fotorealistično. Alan Wake od začetka razvijajo za večjedrne procesorje in grafe, združljive z DirectX 10, pri demonstracijah pa ga radi ponucajo tudi proizvajalci železnine. Crysis, požri se.



Remedy za PC in xbox 360, konec leta

Age of Conan: Hyborian Adventures

Kdor je tekom zadnjih šestih let dal priložnost Anarchy Online, gotovo vsaj malce spremlja razvoj Kona - nove dobe, naslednjega špila norih Norvežanov. Čeravno AO ni uspel proizvesti milijonske množice obse - dencev in ne spada med velikane zvrsti, njegovih kvalitet ni moč spregledati. Igra skriva preveč biserov, ki so posledica samosvojosti, izvirnosti in humornosti razvijalcev. In če gre komu verjeti, da se je sposoben ogniti zlizanemu pristopu po receptu EQ / WoW, je to nedvomno Funcom. Ti za AoC obljubljajo resnično veliko. Najbolj obetaven je odmik od klasič - nega sistema samodejnega tepežkanja, začinjenega s specialkami. Mušter, ki ga je načela Tabula Rasa, se utegne pod navalom Conanove tehnike ročnega merjenja v različne dele telesa dokončno sesuti. Nadalje bomo končno videli bojevanje na konjih, kar ostali obljubljajo že leta. Pa dinamično pokrajino, kjer bodo tako igralski cehi kot računalniški nasprotniki prosto postavljali in napadali naselbine. Ter brutalen, mačističen, s krvjo, seksom in iztrebki obilujoč svet po licenci pravega Konanovega očeta, Roberta E. Howarda. MRBR!


Funcom za PC in xbox 360, 20. maj (ja, seveda)

Casova izpoved

Ker se dovolj dobro poznam in vem, da večine zaobljub za novo leto na koncu itak ne bom izpolnil, sem si, kar se tiče igrarskih, letos omislil samo dve. Prva ima za predmet pecejaške špile, s katerimi bi se v godini 2008 rad ukvarjal v večji meri kot lani. Spričo skorajšnje gotovosti, da bodo do decembra luč sveta ugledali taki ekskluzivni biserčki, kot so Starcraft 2, Dragon Age in Duke Nukem Forever (“Oče naš, ki si v nebesih ...”), mi motivacije ne bi smelo manjkati. Dejstvo, da moram sam pri sebi upravičiti

tradicionalno visoke stroške osvežitve hardverskih komponent abaka, tu ne igra vloge. Kreh, kreh. Druga zaobljuba se dotika neodvisnih, ali, če hočete, indie igric. Četrtega nadaljevanja čefurja, Resident Evila 5 in letošnjih inkarnacij Pro Eva in Fife se ne bom otepal, ampak zdaj, v zrelih igričarskih letih, čutim čedalje večjo potrebo po izkustvu (tudi) drugačnih, unikatnih, nezieraških koščkov zabavnega softvera. *(Aha, se te je le prijelo, s čimer te že leta obmetavam! –Sneti)* Kar je, ironično, v nasprotju z omenjeno logiko kupovanja najhudejših procesorjev in grafikulj, če vemo, da se taki špili praviloma zadovoljijo s švohotnejšimi računalniškimi konfiguracijami. Oziroma da slednjih ne potrebujejo več, odkar sta Microsoft in Sony mnoge garažne avtorje zvabila k razvijanju za svoji platformi dolpotegljivih reči, Xbox Live Arcade in Playstation Network. Komaj čakam na minimalistični Echochrome in komunistični LittleBigPlanet, dočim nihče ne ve točno, kaj bo s svojim Wii Warom zakuhal Nintendo. Jasno je le, da bodo spet trpele denarnice, hehe. Kakorkoli, vernikom v globalno, večsistemsko nabijanje špilov, ki ga v farbovitem magazinu slavimo & podpiramo od pamtiveka, se obeta nepozabno leto!

Gran Turismo 5

Najbrž vas ne zanima, ampak vseeno vam povem, da bom za svoj novi bolid zapravil kar konkretno vstotico denarja. Kot ljubitelj vsega, kar diši po bencinu, menim, da priložnosti za to v bližnji prihodnosti, ko se bomo po nafto morali spuščati do žarišča Zemlje, ne bo več obilo. Edina zadevščina, ki bi me lahko odvrnila od metanja denarja v rezervoar, je Gran Turismo 5. Če bo le tako odličen, potrebo po hitrosti potešujoč in vseobsegajoč, kot pričakuje Kazunori Jamauči, ata serije. Lanska demonstracijska verzija in prihajajoča predjed, Gran Turismo 5 Prologue, nazorno kažeta, da so pobje iz Polyphony Digitala na dobri poti. In dasiravno so jih polna usta obljub o ločljivosti 1080p pri šestdesetih slikicah na sekundo, svežem fizikalnem modelu, do potankosti zmodelirani notranjosti štirikolesnikov ter nemara celo vidnih poškodbah in spremenljivih vremenskih pogojih, ljubitelji serije vemo, da GT5 mora in more biti več kot to. S pritiklinami, kot je Gran Turismo TV, kjer bomo zrli poučne video posnetke iz sveta avtomobilizma (aktualna je naveza z BBCjevo oddajo Top Gear) in koder nam bodo proizvajalci zavdajali z mičnimi reklamami in predstavitvami novih modelov, dodelanim večigralskim modusom ter obzirom za grajenje skupnosti, mu ne sme spodleteti. Ne sme, slišite? Poslanstvo špila je torej jasno: postati mora več kot vsota svojih impresivnih tehnično-grafičnih delov. Postati mora virtualno zbirališče motornih zanesenjakov. Na kratko – postati mora ultimativna dirkačina. (Mimogrede, GT5 Prologue v ameriški PS Store pride 17. aprila, evropski datum je še neznan.)



Gran Turismo 5 - Sony za playstation 3, letos

Just Cause 2

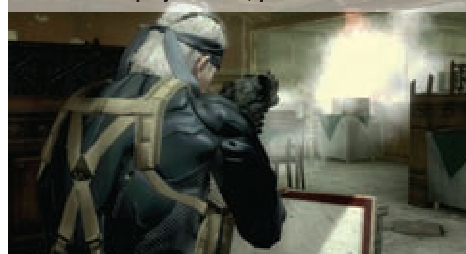
Da je šlo pri Just Cause (J159, 70) za najbolj 'prostorskega' med peskovniškimi umotvori, je jasno. Kje drugje si se lahko iz ukradenega avtomobila z izstreljivo kljuko in jadralnim padalom dvignil do ptic, presedlal v mimoidočega reaktivca, se katapultiral iz njega ter se z višine desetih kilometrov v prostem padu spustil nad nesrečnike na tleh? Nikjer – in tudi z naslednikom bo podobno. Seveda se kani dvojka lotiti odpravljanja nezanemarljivih pomanjkljivosti prvenca, kjer je na prvem mestu med izboljšavami umetna pamet. Dodatnih nevrončkov bojda niso rezervirali le za manj zabito obnašanje komandosov med strelskimi obračuni, temveč predvsem za logiko spopadov med sovražnimi gverilskimi frakcijami. Tem se bo mogel glavni junak Rico kot poprej bodisi prikupiti, bodisi jim hoditi v zelje. Odvisno pač od narave kompleksnih misij, ki jih to pot ne bodo spremljale poceni stranske. Hozana! Ostale novosti so samoumevne: še večje tropsko ozemlje, še več nadgradljivih vozil, še več orožij in, juhej!, še več karafek s padalom ter kljuko. Slednja naj bi bila zdaj uporabna celo med tepežem. Au.



Eidos za PC, xbox 360 in PS3, letos

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Hideo Kodžima pravi, da bo Guns of the Patriots njegov zadnji Metal Gear. Mu verjamemo? Naaa. Škoda bi bilo te legendarne Konamijeve serije, kajti če doslej zbrani namigi ne lažejo, bo ta prav s četrtim delom dokončno stopila na stezo odraslosti. Tradicionalni problemčki s kamero, nadzorom in ostalimi nevšečnostimi tokrat odpadejo, saj so se japonski programerji močno naslonili na zahodnjaško filozofijo kovanja iger, ki hoče, da ima funkcionalnost prednost pred obliko. Snake bo sicer še vedno elitni komandos, ki se sovragov odkrižuje bodisi z direktnim, bodisi s tiholazniškim pristopom. A če se je zaprt, hodniški model stopenj iz preteklosti bolj posojal slednjemu, bodo nova bojišča odprtega tipa, kamor se bo osiveli Kačon na misije odpravljal v vsaj približno poljubnem vrstnem redu, priče bučni tretjeosebni akciji, kot je v MGSjih še nismo srečali. To pak ne pomeni, da ne bo na spregled značilnih lastnosti, brez katerih serija ne bi dosegla kultnega statusa, ki ga uživa. Dolgim dialogom in splošni filmskosti se Hidechan ne namerava odreči, prav tako ne likom s čezmerno poudarjenimi karakterji in odbitim šefom. Procesne moči, da uresniči vizijo, ima PS3 dovolj, prostora na modrem disku pa tudi. Zaradi tega – in sploh ne zato, ker bi bili fani sicer zelo jezni – bo po zadnjih informacijah v MGS4 vključena tudi nepuščavniška polovica igre, Metal Gear Online, ki so jo sprva nameravali tržiti ločeno. Hja, po kitajskem zodiaku je 2008. leto podgane, ampak vse kaže, da bo minilo v znamenju kače.



Konami za playstation 3, poleti

Too Human

O, Denis, brat po debelosti, usmili se me. Nehaj že s tožbami proti Epicu, češ da so oni in njihove prelomljene obljube o vsenamenskosti Unreal Engina 3 krive za to, da tvoj domnevni capolavoro spet zamuja. Človek božji, packate ga od leta 1999, ko je bil v planu za prvo igralno postajo! Zadosti imam tvojega nastopanja po medijih in pridiganja o prihodnosti z eno samo igralsko platformo. Poskrbi raje, da bo Too Human res vse tisto, kar od njega zdaj ne le pričakujem, pač pa kratkomalo zahtevam. Torej sanjski znanstvenofantastični ep, temelječ na nordijski mitologiji, v katerem bo vse podrejeno zatopitvi v zgodbo. Tretjeosebna akcijsko-pustolovska mojstrovina, kjer bom v vlogi mogočnega bojevnika Baldurja pozabil na tegobe vrtenja kamere in odmislil brezmožgansko udrihanje po gumbih, saj bom udarce tropom razno-

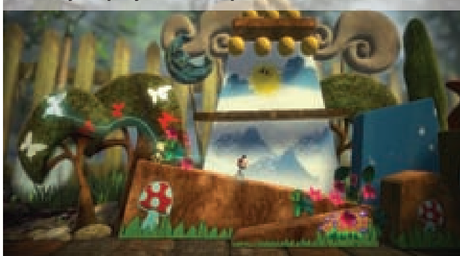


Microsoft za xbox 360, spomladi

likih sovragov v realnem času zadajal s samoumevnim, rahločutnim, da ne rečem erotičnim šlatanjem gobic na ploščku. Veleigra, kjer se mi bo pri zoperstavljanju nordskim bogovom po spletni povezavi mogla kadarkoli pridružiti trojica pajdašev. Ko se bom odločil za katerokoli od petih bojevniških klas in skozi neštete spopade nabral več opreme kot v vseh edicijah Diabla skupaj, daj, o Denis Dyack, da bom mogel svoje ter tvoje ime z gorečim ponosom ponesti pred očeta Odina.

Resident Evil 5

Če bi odnos, ki ga imam s Capcomovo nanizanko preživetvenih grozljivk, ponazoril z grafom, bi bil ta izrazito valovite oblike. Ducat pomladi tega sem se v niz zaljubil, ga skozi leta zaradi okornosti in številnih drugih neumnosti, ki so spremljale njegov nesluten komercialni vzpon, večkrat preklel, ga skorajda odpisal in se ob prihodu nadmočne štirice na gamecube (J140, 92) z njim spet pobotal. No, Resident Evil 4 je bil pravzaprav bolj akcijska pustolovščina s srhljivim vzdušjem kot prava grozljivka. Recept se je izkazal za okusnega, zato se ne gre čuditi, da bo petemu delu dodanih bore malo ingredientov. Glavni nastopajoči bo to pot Chris Redfield, prizorišče pa – sklepajoč po


Sony za playstation 3, poleti

ostale mehanike nivojev bodo namreč na dosegu nekaj pritiskov na izbokline džojpeda. Izbereš, postaviš, igraš. Sam ali v družbi prijateljev, s katerimi bomo mimo ovir tekmovali do ciljne črte stopenj oziroma za osvojitev zastavljenih ciljev. Zdaj, ko je potrjeno, da bo končna verzija vsebovala sovrage in bo poznala smrti igralcev, se zdijo možnosti za ploščadarsko zabavo tako rekoč neomejene. Vprašanje je le, če bo inovativnosti in z vajeti spuščeni domišljiji naslova kos infrastruktura, ki jo kani Sony zgraditi okoli LBM, se pravi hitrost in uporabnost vmesnika za objavljanje nivojev na spletu, nadzor nad kvaliteto leteh, kategorizacija ter ocenjevanje.


Resident Evil 5 - Capcom za xbox 360 in playstation 3, pozno letos (verjetneje v 2009)

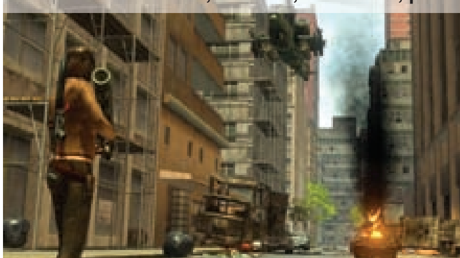
prisotnosti temnopoltih antagonistov in tropskem okolišu iz prikolic – Afrika oziroma Srednja Amerika. Šablona streljanja in bežanja pred krvoločnimi črnci bo zaradi odsotnosti ponarodele polžaste zombijske počasnosti le-teh še bolj živčne narave kot v RE4, medtem ko naj bi peklenska vročina neprestanega poletja opazno vplivala na Chrisovo psiho in telesno stanje. Skrivanje v senci in to. Šindžija Mikamija, roditelja in dolgoletnega vodje serije, tokrat ni med stvaritelji, a vseeno se zdi, da je stvari, ki bi se lahko do izida iznakazile, izredno malo. Razen vseh tistih v igri sami, seveda.

LittleBigPlanet

Iiii, kako so luštni vsi ti plišasti medvedki in ostale kreaturice, ki jih bomo zajahali v MalemVelikemPlanetu ter se preizkusili v zvrsti, ki je svoj čas nesporno kraljevala konzolam! Jap, ploščadarica bo to, vendar posebne sorte. Možnost kreacije lastnih stopenj, ki smo jo do danes srečali v marsikateri drugi igri, tu ne bo opcija, namenjena le najbolj zagamanim študentom bukvastih priročnikov in programskih orodij za ustvarjanje tridimenzionalnih objektov (ja, tebe gledam, Aggro), marveč ljudsko srce naslova. Čisto vsi gradniki okolja, fizikalni zakoni, poteki dogodkov in

Mercenaries 2: World in Flames

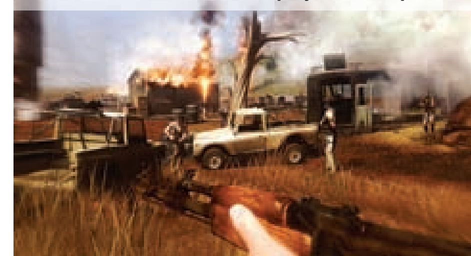
Svet v plamenih, prav res. Tja bi najraje poslal tudi možiclje iz Pandemic Studios, ki so zopet prestavili izid drugih Najemnikov. Mamicu jim! A po svoje jih razumem, saj verzija špila, ki so jo lani s seboj pripeljali v Leipzig, ni bila za nikamor. Še najmanj mojim spominom na izvirnik, zelo dobro vojaško peskovniško arkado, ob kateri sem preživel marsikatero urico radostnega uničevanja. No, nadaljevanje bo, preprosto rečeno, Mercenaries 1 na kvadrat. Po ogromnem odprtem ruralnem področju, ki so ga ustvarili z Venezuelo v mislih, se bo moč pojati s peščico svežih vozil


Electronic Arts za PC, xbox 360, PS3 in PS2, poleti

(prvič sploh z ladjevjem), dočim bodo odgovornost za podvojeno lomljenje okolice prevzeli dodatni kosi orožja, vključno z novimi eksplozivnimi napadi artilerije iz zaledja. Te naj bi bile zaslužne za metanje čeljusti po tleh, saj bo moč s tlemi zravnati vse razen vode in, no, terena samega. Nadejam se, da bo zanimiva tudi možnost gradnje lastne militaristične organizacije, vendar se po radostih, ki mi jih je na tem področju ponudil odlični Crackdown, daleč najbolj veselim sodelovalne kampanje za dva igralca po internetu. Eden iz zemlje, drugi iz zraka, pošiljamo svet v plamene.

Far Cry 2

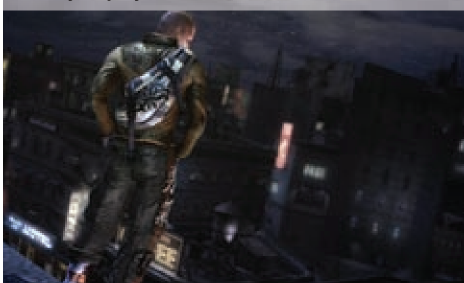
Čistokrvnih streljačin ne štejem ravno med svoje omiljene žanre. Reči, da si od sekvela Oddaljenega skovika nisem obetal prelomnosti, bi bil efvemizem. Sploh potem, ko se je zdelo, da je nemški Crytek ob menjavi gospodarja nadaljevanje prepustil nekim neukim pobom iz kanadske podružnice Ubisofta. Da se nisem še nikoli bolj motil, mi je lani s predstavitvijo v živo dokazal Dominic Guay, tehnični dizajner naslova. Jasno je, da bo Far Cry 2 drugačna žival od prvenca, a zato nič manj impresivna. Za začetek okolja ne bo sestavljal sklop tropskih otočkov, pač pa afriška savana, ki se bo zahvaljujoč novemu pogonu Dunia (beseda v svahiliju pomeni 'svet') razprostirala na nič manj kot 130 kvadratnih kilometrih ozemlja. In nikarte misliti, da se bomo po njem z džipom, zma-


Ubisoft za PC, xbox 360 in playstation 3, pozimi

jem, ki se vrača, in drugimi prevoznimi sredstvi dolge ure prevažali mimo enih in istih travnikov. Izredno raznolika okolica bo namreč prav toliko protagonist kot najemnik, v vlogi katerega bomo za najboljšega ponudnika opravljali najrazličnejše posle. Navdušila bo tako, kar se tiče rastlinskih in geografskih značilnosti, predvsem pa po spremenljivosti vremenskih in okoljskih pogojev, med katerimi gre omeniti vsaj dež, veter in ogenj v obliki uničujočih požarov. Aja, pa živali bojo tudi. Vsi ti dejavniki ne bodo prisotni zgolj zaradi lepšega, pač pa bodo odločno vplivali vzorce obnašanja sovragov. Če dodamo še kopico rahlo frpjskih elementov – na misel prideta kvarljiva orožja in solidna zgodba – dobimo nič manj kot resnega kandidata za streljačino, nemara celo igro leta 2008. Se vam zdi malo?

Infamous

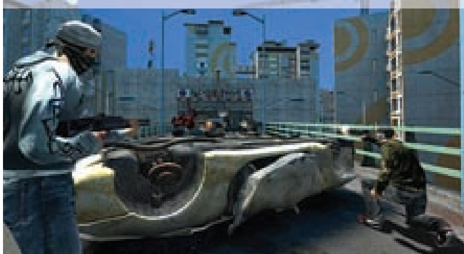
V poplavi klonov čefurja Infamous zlahka spregledaš. Tudi sam bi ga, če me ne bi močno spomnil na Crackdown, ki za moje pojme ostaja daleč najbolj zabaven derivat Grand Theft Auta. Blazno kul se mi zdi ideja nadaljnjega potenciranja dinamike superheroja v urbanem okolju, ki jo kani vpeljati špil, po kateri se mesto in prebivalci razvijajo ter odzivajo na pozitivna in zlobna dejanja junaka. Oprijemljivejših podatkov o naslovu, ki ga vkup dajejo avtorji Sly Cooperja, zaenkrat ni, je pa recimo iz uradne prikolice razvidno, da bo nivo destrukcije, ki jo bo moč izvajati potom izkoriščanja električne, hulkovske in drugih supermoči, nadvse razveseljiv. Da gre za


Sony za playstation 3, letos

Sonyjev odgovor Crackdownu, ki domuje na xboxu 360, je očitno, kakor tudi, da ga zaradi tega ne gre pričakovati z nič manj slinjenja.

The Crossing

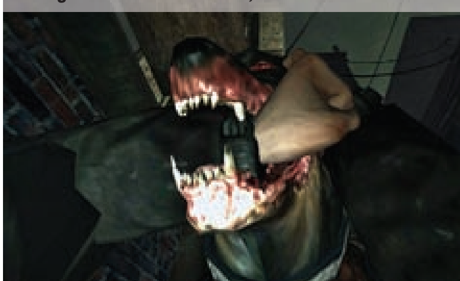
Ko se je začel med igralci prijemati zdaj že rahlo najedajoč in v marsikaterem primeru posmeha vreden izraz 'next-gen', smo imeli v mislih marsikaj. Na seznamu tovrstnih futurističnih konceptov že nekaj časa čepi tudi ideja združitve enoigralskega načina z večigralskim. Nje najglasnejši zagovorniki so trenutno Arkane Studios, ki pod sponzorstvom Valva kujejo The Crossing. Ker bi za podrobno razlago delovanja celotnega sistema potrebovali dosti več prostora, kot ga je na razpolago na tem mestu, se ustavimo pri osnovah. Predstavljajte si prvoosebno streljačino, kjer se v ustaljenem ritmu sprehajate po stopnji in se srečate z grupico do zob oboroženih nasprotnikov. Čez čas opazite, da se eden od njih obnaša presenetljivo dinamično. Skorajda ... inteligentno. Seveda, saj bo šlo za igralca iz kosti in kože, ki ga bo naslov izbral iz lonca osebkov, ki bodo v danem trenutku čakali na strežniku, in ga brezšivno priključil naši puščavniški izkušnji. Enega, pet, deset, odvisno od


Valve za PC in xbox 360, druga polovica leta

izbrane težavnosti. S tem, da se bodo ti agenti Smithi (saj se jih spomnite iz Matrice?) lahko pojavili tudi na naši strani, v obliki švohotnejših strelskih pomagačev, ako se bomo znašli v hudih škripcih. Prav uravnoteženost bo bržkone tisto, kar bo tehtnico uspešnosti The Crossinga prevesila na eno ali drugo stran. A ne glede na izid si tvorci pohvale zaslužijo že zaradi jajc, ki so jih pokazali z izbiro tako kočljivega podviga!

Condemned 2: Bloodshot

Agent Ethan Tomas se vrača na prizorišče serijskih umorov. Na temne ulice, polne poscanih klošarjev in zmešanih klovnov, se bo podal za sledovi izginulega partnerja. Dasiravno so ga tragični dogodki iz prvenca, ki jih kani nadaljevanje dodatno pojasniti, pustili čustveno otopelega in iz njega naredili razvalino, Ethan ni pozabil, kako se streže detektivskemu delu. Dobršen del izkušnje bo spet prisoten v obliki črevastega, okrutnega, krvavega tepežkanja mož na moža, ki mu bo botrovalo nucanje artefaktov iz okolice (stoli, steklenice, železni drogi, smetnjaki, mačke, psi ...). Povod za večjo mlatilno raznolikost bodo dali prevetreni vzorci obnašanja nepridipravov. Barabnik z zlomljeno nogo bo napadal z metanjem predmetov z razdalje, medtem ko se bo goreča kanalja, zavedajoča se skorajšnjega crkota, v upanju na poslednje zlobno dejanje brezglavo pognala na agenta. Možnosti za izprijeno zabavo bo torej obilo in upati gre, da bodo taki izpadli tudi pustolovski forenzični elementi. Obljubljenih je kupček svežih hardverskih gizmov, ki nam bodo v pomoč pri identifikaciji mrtvakov – vendar ne preveč, saj kanijo avtorji izdatno poudariti pomembnost pozornega opazovanja in logičnega sklepanja.


Sega za xbox 360 in PS3, marca

Condemned 2 torej meri na to, da bi bil vzdušno še bolj tesnoben in preklet, igralno pa bolj blagoslovljen kot največ solidni prvi del. Bomo videli.

Retrov obup

Nisem še star, a se počutim kot jeben starček. Ježeš, kako je bilo fino včasih, a veste, ko še ni bilo tekočih linij in strojev, smo delali stvari z občutkom. Jeh. Da bi ugotovil, če se je res vse tako spremenilo ali se je samo meni skisalo, sem vzel v roke raport Privid za cekin iz Jokerja 170 in pregledal, kakšne špile so takrat predstavljali v Leipzigu. Zanimalo me je namreč, kakšno je razmerje med uničevalnimi in ustvarjalnimi naslovi. Če sem športe, avte in arkade dal v nevtralen koš, sem potrdil svojo grozo, da je vse ostalo samo še eno klanje. Med 75 prihajajočimi naslovi so prevladujoča nagnenja k ustvarjanju kazali pičli trije: Settlers – Rise of an Empire, SimCity Societies in Spore. Ker sta prva že zunaj, ugibaj, katero igro najbolj pričakujem.

Saj ne, da sem docela simovski pacifist. Kot navdušenec tako nad Bethesdino serijo The Elder Scrolls (ja, to sta Morrowind in Oblivion, Daggerfall itak verjetno čislam samo jaz) kot nad Falloutom vroče pričakujem nove poskuse legendarnega postapokaliptičnega ozračja. In vse inštrumente za Rock Band bom kupil ter zownal na expert. Za Lost pa raje ne gojim pričakovanj, tako da, skratka, veselim se ubogih treh naslovov, kljub temu, da imam spodoben PC, wii in xbox 360. Ni ga boljšega časa, da si sam naredim kak špil po svojem okusu, ki je po vsem sodeč osamljen. Do tedaj pa nazaj k brskanju po strankinem arhivu opisov za retro umetnijami – zdaj ravno obračam Arcanum ...

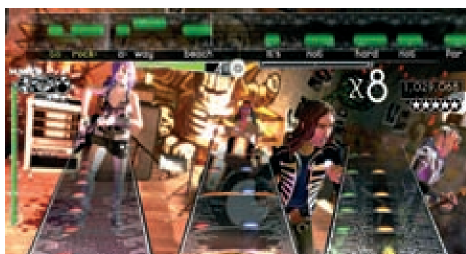
Spore

Will Wright seka. SimCity, The Sims in v drugi četrtini 2008 še Spore. Glede na uspešnost edinstvenega pristopa, s katerim igre namesto s pripovedne plati obravnava kot igrače, ne kaže, da mu bo spodletelo. Ne da se mu nima kje zalomiti. Razdrobljena igralnost – arkadno plavanje po pražupi, graditeljska realnočasovna strategija, civilizacijsko naseljevanje galaksije – se je v konkurenčnih primerih večinoma izkazala za bledo izkušnjo. A o tem bo šlo soditi zgolj po nepresPanih tednih igranja. Do tedaj ideali ostajajo in ker od Leipziga naprej Maxis ni razkril ničesar novega razen tega, da bo sočasno izšla verzija za mace, ostajamo pri slinjenju nad izraznimi možnostmi množice urejevalnikov. Zvijanje hrbtenjače in natikanje okončin je že vsem poznano, če ne drugače, iz predstavitve Robina Williamsa z natlačenke 170. Nadalje bomo sami ustvarili stavbe in vozila, kar se sliši zapleteno, a tudi klamfanje pixarskih kreatur se je, dokler ni Will dokazal drugače. In ker to še ni dovolj, bomo z letečim krožnikom teraformirali planete. Malo ogljikovega dvokisa tu, malo tople grede tam – u, glej kako rasejo oceani in zalivajo mesta! Ni čudno, da Will celotno vizijo Trosa opisuje kar kot ojačevalnik za kreativnost. Za konec še ne nepomembno dejstvo, da bodo vsi izdelani spački potovali na EAjev strežnik in od tam naseljevali galaksije ostalih igralcev. Jaz bom vsekakor vir zmajev!


Spore - Electronic Arts za PC in mac, letos

Rock Band

Bobni, kitara, bas, vokal. Guitar Hero na (a)steroidih. Ob ameriškem izidu same ocene 90 +. Sto sedemdeset dolarjev (okoli 150 evrov) plus davek za špil, fenderco, mikrofon in bobniče. Pri nas spomladi. Način solo tour za bobne, kitaro ali vokal v stilu kitarskega heroja. Modus band world tour za dva do štiri igralce hkrati, s 17 mesti in 41 prostori za nažiganje. Ustvarjanje lika, logotipa skupine in izbira domačega kraja. Žaganje med lokalci, nakup kombija, sekanje po okolici, avtobus, zasebni reaktivec, svetovna slava. Spreminjajoče se setliste in boy-oh-boy, kakšen nabor bandov. Razbeljeni čili feferoni, Poljub, Kovinika, Valeči se kamni, Kraljice kamene dobe, Zvočni vrt, Novi pornografi, Devetpalčni žeblji, Globoka vijolična, Smeti, Nirvana, Fu borci, Policija, Železna devica, Trk, Hitenje. Dovolj povedanega. Manj govoričenja, več žaganja!



● Electronic Arts za xbox 360, PS3 in PS2, spomladi

Lost: Via Domus

Skrivnostni otok, kdorkoli? Se mi je zdelo, da nisem edini uspel v dveh dneh požreti cele sezone. Prvi vtis Losta: Poti domov kaže na precej običajno akcijsko pustolovščino. Sicer s kopico miselnih orehov, a bolj na nivoju Pipemanie, kot je glede na Bioshock trenutno moderno hekanje računalnikov. No ja, ostanimo optimisti zavoljo dobrega Ubijevega King Konga. Konec koncev se bomo pretepali z dimno pošastjo (beri: tekli pred gotovo smrtjo), lovili merjasce z Lockom in risali zemljevid otoka s Sayidom. Žal frpjske svobode ne bo. Vodili bomo amnezičnega Elliota, ki bo, značilno za Lost, zlagoma odkrival svoje spomine. Sprožile jih bodo najdene fotografije, pri čemer bo treba podoživeti svojo fotoreportersko preteklost in odigrati dele, ki so privedli do njih. Zgodba se bo odvijala med prvo in drugo sezono, a tudi na lokacijah iz tretje, in bo v duhu serije razdeljena na epizode. Sedem jih bo, s povzetki, kaj se je dogajalo v prejšnjem delu, ter visenjem s pečin vred. Nič bati, vseeno ne bo šlo za epizodno izdajo – vse bomo dobili naenkrat. In, kar je najboljše, že ta mesec.



● Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, zdaj zdaj

Snet'ga tovornjak

Lejte, ni kaj reči. Saj me poznate. Igram kot ruknjen in igral bom kot munjen, najsi bo pred mano akcijska avantura, dirkačina, strategija, pretepačina, športna simulacija ali bombardon. Živim za to sranje, kot je rekel Xander Cage. Le pred nalinijskimi frpji potegnem črto, kajti če se hočem res zadeti, grem v Grosuplje na štacjon in dobim nekaj za v žilo. Je bolj efektivno in na dolgi rok bolj poceni.

Grand Theft Auto 4

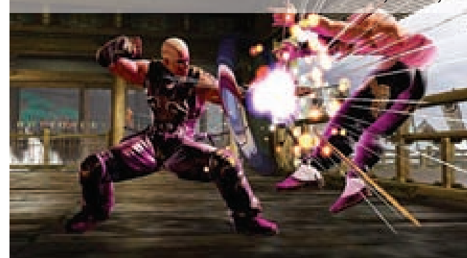
Lani je bila najbolje prodajana igra v svetovnem merilu Call of Duty 4, letos bo to še ena štirica. Brez kanca dvoma (razen če se vštuli Barbie Horse Adventures 3: The Quest for Bestiality) bo GTA4 tržni hit 2008., za kar mi Take-Twojevi kravatarji, ki so življenjsko odvisni od uspeha Rockstarjeve serije, častijo boršč. Kar ni naključje, saj bo glavni junak igre, ki jo razvija okrog sto petdeset ljudi in za xbox 360 ter PS3 izide natanko 29. aprila, vzhodnoevropskega, nemara kar ruskega porekla. Model po imenu Nikolaj Bellic bo to in delal bo štalo v na novo oblikovanem Liberty Cityju (= New Yorku). Mesto bo po širjavi manjše od velikanskega območja, ki smo ga raziskovali v San Andreasu, zato pa naj bi bilo izredno podrobno in nabito s stavbami, pripravljenimi na brskanje. Rockstar obljubljajo, da po začetnem zaslonu ne bomo videli niti enega premora za včitavanje novih podatkov – špil naj bi mogli od začetka do konca preigrati brez opozoril, da se karkoli nalaga. Kajpak se bomo zopet bavili s kriminalom, saj bomo morali pomagati do vratu zadolženemu bratu, za kar bi bilo delo v ribarnici prepočasno. Toda barabija ne bo enaka lastgen verzijam, ker ne bo tako preprosta. Avtomobilov recimo ne bomo mogli krasti mimogrede, saj jim bo treba razbiti okno in jih vžgati brez ključa. Nikolaja bo vodil prenovljen sistem animacije, zaradi katerega bo tipček manj neroden in bo lahko plezal po drogovih. Za fiziko bo skrbel pogon Euphoria, kar bo prispevalo k dinamičnim situacijam. Pri streljanju pa se bomo skrivali za objekti, tako kot v Gears of War. Ob vsem tem in še mnogih podrobnostih, o katerih bomo itak še razpravljali, se avtorji trudijo, da bi bila opravila v misijah in izven njih tesneje povezana. Kar boš storil v nalogi, bo vplivalo na svet, in tisto, kar boš počel v 'prostem času', naj bi se odrazilo v nalogah. Skratka, fejst zadeve. A mene osebno pri Grand Theft Autu 4 najbolj veseli to, da ne bomo spet igrali v vlogi zamorskega, temveč slovanskega brata. 50 Cent in družba so sicer hvaležna skupina za eksploatacijo, a vseeno potrebujemo nekaj osvežitve, pa še Slovencem bo vse skupaj bliže. Da-da čefur namesto yo-yo čefurja = zmaga.



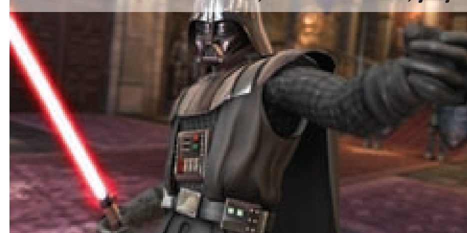
● Grand Theft Auto 4 - Take-Two za xbox 360 in PS3, 29. aprila

Tekken 6, Soul Calibur 4 in Street Fighter 4

Kakor jaz vidim, bo užitek v pretepaškem 2008. v mnogočem odvisen od tega, koliko si že zasičen s klasičnimi tepežkaricami. Če nisi, bo kul. Če se čudiš, kako da smo bili levjega deleža inovacij deležni tedaj ko smo sekali glave v Barbarianu, delali tehnične preusmeritve v Weaponlords, vodili plastelinkote v Clay Fighters in upoštevali višinsko razliko v Virtua Fighterju 3, pa bo vtis mlačen. Poškodbe, krvavenja, frpjska nadgrajevanja, zgodbe, treningi pri masterju, ki bi nam za neposlušnost ruval očesa, vse to so za pobožne želje za to leto, ko bodo navidezno mlatenje daleč najbolj oblikovala tri klasična nadaljevanja. Tekken 6 bo prinesel grafične bonbončke, ko je menjavanje dneva in noči, napade s predmeti, močnejše udarce ob nizki energiji in skupaj kar štirideset likov, od tega šest novih. Soul Calibur 4 se postavlja s precej večjimi bojišči kot prej, razsuvabilnimi objekti, usmrtitvami, spreminjanjem likov in Darthom Vaderjem na PS3 ter Yodo na xboxu 360. Eden je črn, drugi pa zelen, saj veste. Street Fighter 4 pa namerava biti še najbolj podoben SF2 Turbu, pri čemer bo grafika poligonska 3D in igranje dvorazsežno. Znalci znajo problem videti že v tem, da je glava razvoja tipček, ki je, em, skrbel za del muzike v SF3. Kakorkoli, vse



● T6 – Namco Bandai za PS3 in avtomate, letos;



● SC4 – Namco za xbox 360, PS3 in avtomate, julija

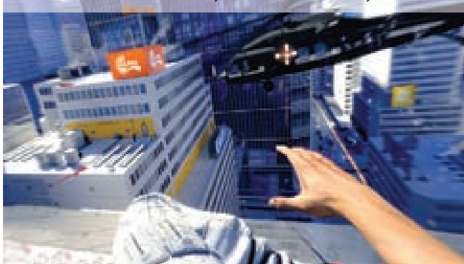


Street Fighter 4 – Capcom za xbox 360, PS3 in avtomate, letos

tri igre bodo vsebovale nalinijski multiplayer, vendar spremembe, ki so v veliki meri samoumevne in vzburljive predvsem (če ne samo) za oboževalce, na žanr ne bodo vplivale. Konkreten napredek v njem se je očitno ustavil. Res pa je, da bom kljub temu igral vse naštete. Preveč.

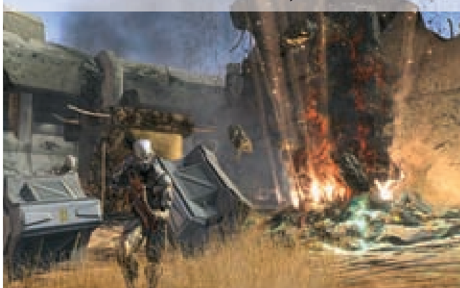
Mirror's Edge

Švedski Digital Illusion oziroma DICE sicer pacajo Battlefielde, vendar evre iz nedrij Electronic Arts trošijo še za kaj drugega. Med njihove uletavajoče projekte sodi zanimivi Mirror's Edge, v katerem poanta ne bo streljanje, ampak ploščadenje. Vendar, jasno, na edinstven način (da ne rečem next-gen, ker bo potem Retro jezen). Svediš šefs so si zamislili veliko mesto, po katerem bomo premagovali ovire v slogu parkourja oziroma free runninga (ni še čisto jasno, ali enega ali drugega). Se pravi, prostih nog se bodemo dričali po ograjah, skakali čez betonske zidove, se vihteli raz strehe, puščali jajca na raufenkih ter drveli skozi kleti, kot v Madonninem videu Jump. Vse to zato, ker bomo član uporniškega gibanja, ki se bori proti represivni vladi. Se sliši utrujeno? Morda. Kaj pa, če dodamo izredno grafiko in dejstvo, da bomo vse to počeli iz prve perspektive? Videli bomo svoje roke, noge in trup, občutek pa naj bi bil jako naraven. Seštejte torej Prince of Persia in GTA. Če jim eksperiment rata, si bom od navdušenja izpahnil golenico.


Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3, letos

Fracture

Enostavno rečeno je Fracture futuristična tretjeosebna streljanka, v kateri bo skoraj vsako orožje sposobno neke vrste preoblikovanja terena. Odvisno od tega, kaj bomo vihteli in kam bomo krepelo usmerili, bomo povzročali potrese, dvigali in lučali skale, vrtali luknje, delali razpoke in dvigali zemljo, da se bomo potem ulegli, khm, da se bomo za njo skrili pred točo sovražnih krogel. Jasno, pisalo se bo leto 2161 in v ZDA bo med vzhodno in zahodno obalo izbruhnila vojna za nadzor nad (dobesedno, heh) prelomno tehnologijo. Ker je vzhodna obala itak boljša – East Coast, yo! – bomo nastopili v vlogi soldata Atlantske zveze, ki se spusti v San Francisco in začne delati raztur. Temelj igre bo kajpak nov pogon, zaslužen za veselo tektonsko demoliranje, zraven bo Euphoria čarala fiziko, ustvarjalci Day 1 Studios (prej MechAssault) pa so ponosni še na pisan ZF-svet ter štorijo. Vsekakor izvirna zadevščina, ob kateri bi znal naposled zbledeti duh Red Factiona, Idrija pa pasti v nedrja rudniških hodnikov.


LucasArts za xbox 360 in PS3, letos

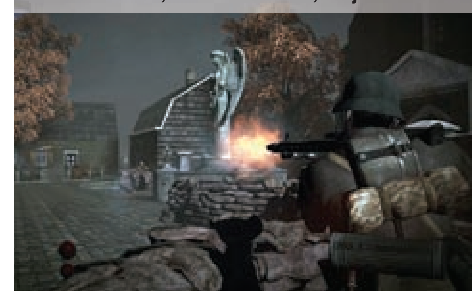
Halo Wars

Realnočasovna strategija, narejena samo za konzolo? Ki laufa na Unreal Enginu 3.0? Ki je odvrtek prvoosebnih streljačin Halo? In jo delajo Ensemble Studios, odkar so razjahali z Age of Empires? Same kontroverznosti. In nejasnosti, kajti Microsoft igro skriva kot kača noge. Prejkone je vse, kar vemo za ziher, to, da se bo dogajala leta 2531, pred dogodki v prvem Halu, in da bo spremljala prvo srečanje človeštva s Covenanti. Ni še jasno, če bomo lahko igrali z njimi, in ni jasno, kaj izvirnega ali posebej impresivnega – razen grafično veličastnega razčefuka – kani zadeva doprinesti. A kljub temu je Halo Wars treba pričakovati z vedrom za slino pod gobcem. Hej, delajo jo Ensemble! Je odvrtek Hala! Laufa na UE3! In je realnočasovka, izdelana nalašč za xbox 360!


Microsoft za xbox 360, letos

Brothers in Arms: Hell's Highway

Gearbox so ga že dvakrat posračkali, saj BiA in njega hitro polnadaljevanje Earned in Blood nista bila čebelja kolenca. A tokrat bo menda drugače. Močna zgodba kani na dramski način osvetliti ne najbolj uspešno zavezniško operacijo Market Garden med drugo svetovno, dočim naj bi bilo igranje taktično globoko. Divje navaljevanje na sovražne položaje ne bo obrodilo plodov, razen če mednje štejem razčesnjene buče. Zato bo treba previdno napredovati in skozi enostavni vmesnik poveljevati nič manj kot trem skupinam sotrpinov, ki bodo za nameček različno oborožene. Dodali so tiholazni način za nindžarsko približevanje Švabom, skrivališča bodo uničljiva, plotove bo moč preskočiti, za grafiko pa skrbi UE3.0. Skratka, idila. /Snetijev cinizem on Če vdelajo poškodbe, uštimajo dejansko obvladljive situacije, zrihtajo nadaljevalne točke, odpravijo hrošče in vdelajo sodelovalni modus, bo ocena morda celo nad 60. Ali pa govorimo že o Hell's Highway 2? /Snetijev cinizem off


Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, maja

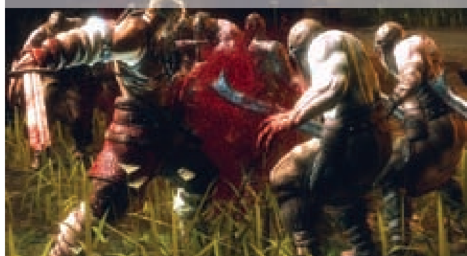
Assassin's Creed in AC: Altair's Chronicles

"Ha? Najprej daš Ašašinu bednih 72, nakar ga pričakuješ?? Si nor, Sneti?" Mogoče malo, blblblblbl <dela prevale na žiletkah>. A pustimo to (in jajca). Dejstvo je, da je bil Creed na xboxu 360 ter PS3 vzdušna in grafično impresivna igra, ki pa jo je skoraj zatrla enolična struktura. Ustvarjalci se tega zavedajo in hvalevredno je, da kanijo inačico za PC razgibati. Petim vrstam vohljanja za podatki bodo recimo dodali še štiri (dve od teh sta dirka po strehah in klanje lokostrelcev), tako da jih bo skupaj devet. In še kaj se bo našlo. Zanimiva je pa tudi izpeljanka za DS, podnaslovljena Altair's Chronicles. Štorijalno bo postavljena pred sobno inačico, ravno tako bo v 3D in naj bi vsebovala enake akrobacije ter borilni sistem kot večja sestra.


Ubisoft za PC in DS, obe verziji koncem marca

Viking: Battle for Asgard

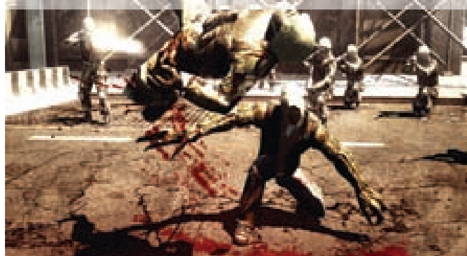
V navezi s pripombo o zamorcih v GTA4 bi lahko moje občudovanje severnjaških evropskih narodov zvenelo nevarno blizu belemu supremacizmu in še kakemu drugemu –izmu, katerega del je ime Nace. Ko smo bili z JCTjem v Berlinu in sem tam pohajal mimo parlamenta in pod onim slavolokom, sem se recimo počutil kot doma. Hm. Javno naj torej zatrdim, da me prav malo briga, kakšne farbe je človek, dokler ne meče petard in voli Saša Pečeta. Toda ravno nagnjenost k čislanju velikih kosmatih bojevnikov s snežnih planjav me napeljuje k pričakovanju bojevalščine Viking: Battle for Asgard, po Spartanu drugega akcijskega odvrtka strateške serije Total War. V njej se bomo kot časti in piva poln viking udarili s po-


Sega za xbox 360 in PS3, bojda spomladi

drepniki satanske boginje, pred katerimi bo treba masovno reševati vaščane. Nič ne bo škodilo, da tega ne bomo počeli na tipičen način, marveč bomo nelinearno letali po kvadratnem kilometru podrobno mo - deliranega otoka. Zdaj bomo udarili tu, zdaj tam, branili, pomagali, spremljali, požigali. Bitke naj bi bile tako neolepšano krvave kot taktično dovršene, dočim kani biti borilni sistem vsaj malo možganski & napreden, ne tako kot v Dynasty Warriors. Eh, isti drek kot v podsaharski Afriki. Toliko o beli superiornosti.

Prototype

Iti v Leipzig je vsestransko kul izkušnja, saj osebno vidiš igre, o katerih se le šušlja. Ena takih je bil avgusta Prototype, temačna odprtomestna akcijada avtorjev Radical Entertainment, kjer bomo nastopili v vlogi virusnega osebka, ki se spreminja iz človeške v zverinsko obliko. To pomeni uničenje na doslej menda nevideni skali, saj bo naš antijunak imel strašljivo učinkovite moči. V slogu Hulka bomo lučali avte, načenjali stavbe in demolirali sovražne vojake ter zverinkote iz istega gnezda, kot bomo mi sami. Povrhu obljubljajo blazno inteligenten dizajn misij, ki se bodo spreminjale glede na umetno pamet nasprotnikov in to, kakšne traparije bomo počeli. Vredno spremljanja.


Sierra za PC, xbox 360 in PS3, letos

Killzone 2

Kar vidim, kako se Guerilla trkajo po prsih, rekoč: "Ustvarili bomo futuristično prvoosebno strelsko iz - kušnjo, ob kateri bo tista otročarija od Hala 3 videti kot muesli rezina proti krači najboljšega pršuta. Ubijalska grafika, ki bo izkoristila celih 36 odstotkov polne zmogljivosti playstationa in bo zajemala glajenje robov, bo predstavila trd, neizprosen svet prihodnosti, koder bomo udarili v srce zlobnega imperija Helghastov. Opomba glede filmskosti: veste, da smo za en sam obraz soldata porabili toliko poligonov, kot za ves zaslon v enici, in da nivoji vsebujejo najmanj po dva giga podatkov? Okej, dalje. Igranje bo pestrila možnost skrivanja za ovirami, kar bo ojačalo taktični pristop, medtem ko bodo vsi zadivljeni nad superiorno umetno pametjo ter realistično fiziko. Ta bo


Killzone 2 - Sony za playstation 3, letos

prišla do izraza pri srečevanju svinca in mesa, saj bo vsak nasprotnik crknil na edinstven način. Takisto bosta prisotna nalinijski multiplayer in šofiranje vozil. Rdeči učki ftw!" Lepo, lepo. Ampak imam vseeno dvome, če se spomnim enke. Tedaj so Killzone (J137, 60) oglaševali kot ubijalca Hala, dostavili pa so boleče standardno izkušnjo z nevznemirljivimi boji, butastimi nasprotniki vedno enakih sort, dolgočasnim okoljem, zanikrno razporejenimi nadaljevalnimi točkami in hrošči. Uteho najdem le v dejstvu, da je bil Liberation za PSP kar dober, tako da se Guerilla morda izboljšujejo. Ali pa zgolj potrebujejo nadmočen hardver za polno udejanjenje svojih zamisli?

No More Heroes

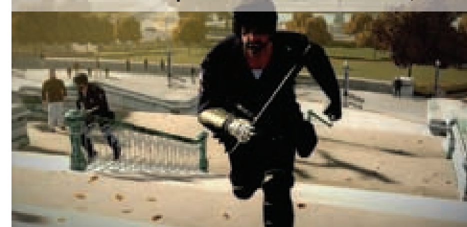
Tretjeosebna akcijada NMH je projekt, ki se kopa v odbitosti. Njegov glavni dizajner je japonski avtor Goiči Suda, ki se killbillovsko kliče Suda 51, ime skupine je Grasshopper Manufacture, med njihove projekte pa spada nenavadna streljanka Killer 7. No More Heroes si s slednjo deli celuloidno senčeno podobo, ki spomni na Wind Wakerja in Jet Set Radio, ter na vsakem koraku poudarja samosvojost, ki jo čislam vsaj toliko kot palačinke. Igrali bomo kot mlad upornik Travis Touchdown, ki z žaromečem, pobran-


Ubisoft za wii, koncem februarja

im naravnost iz Vojne zvezd, fenta lokalnega morilca, da bi s tem očaral luštno punco. A ker je vse povezano, se klobčiča ne bo rešil, dokler ne ubije še enajstih drugih ašašinov. Štima. Osnova špila bo zanimiv borilni sistem, ki bo uporabljal pritiske in nagibe wiijevega daljinca, vse pa se bo godilo v odprtem mestu v slogu GTA. Po njem se bomo med drugim prevažali s kulerskim motociklom in iskali obvezne ter stranske misije. Glede na Sudino originalnost, ki meji na bizarnost in shizofrenijo, se nadejam razgibanih nalog z nenavadnimi cilji, stalno nadgrajevanje izkušnje, umno zgodbo, nebroj referenc na popularno kulturo ter ljudi, ki menijo, da so kokosovi orehi bogovi. Me bo rižojed razočaral? Ne verjamem.

The Outsider

Ako pomnite članek Peskovniška futura iz Jokerja 159, morda veste za zanimiv odprtomestni naslov, ki smo ga v njem omenili. Gre za špil Davida Brabena, očeta Elite, ki se vrača s politično-vohunskim trilerjem v slogu uspešnic Johna le Carreja. Osrednja figura bo agent Cie, ki ga obdolžijo crkota ameriškega prezidenta. Imena pa si ne bo opral le z ognjeno močjo, ampak predvsem tako, da bo proti Cii obrnil njeno


Frontier Developments za xbox 360 in PS3, letos

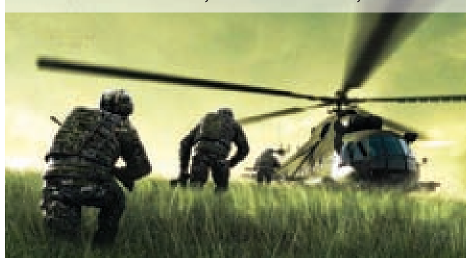
orožje – medije. Televizijska, časopisna in spletna poročila bodo imela važno vlogo pri tem, kako bo junak zapisan pri publiki in kakšno pot bo ubiral skozi špil. Novinarji bodo o vsakem dejanju pisali in govorili drugače, odvisno od svojega videnja, kar bo olajšalo nekatere pristope ter otežilo druge. A odprti svet naj bi v Outsiderju dosegel novo razsežnost, saj naj bi temeljil na zapleteni mreži medčloveških odnosov. Braben, izpričan nasprotnik igranja na tirnicah, ustvarja mesto, stkano ne le iz realističnega prometa in gneče na ulicah, marveč tudi iz vezi med osebami. Agent bo imel v črni knjižici kontakte, od teroristov prek kriminalcev do starih prijateljev zno-

traj Cie, in kar bo storil za enega oziroma kar bo eden od njih storil zanj, bo imelo posledice pri vsakomer, ki ga bo dejanje zadevalo. Medtem ko bo Džoni iz tretje perspektive delal, kar bo že delal, bodo liki marsikaj postorili na lastno pest. Je Braben sploh sposoben ustvariti projekt, ki bi mu ga zavidala tako EA kot Ubisoft?

Operation Flashpoint 2

Češka grupa Bohemia Interactive je sicer pobrala šila & kopita in v navezi z Atarijem izdala Armed Assault, ki je neuradno nadaljevanje kultne vojaške taktične streljanke Operation Flashpoint: Cold War Crisis iz leta 2001. Ampak ta je apn, ker bo Dragon Rising boljši. Že podnaslov ima hud. Dragon Rising. Brrr. Jeta Lija resda ne bo, ker zanj nimajo denarja in ker bi bil videti butast, ko bi mlatil po tankih. So pa naredili čisto nov grafični pogon in so zdaj že krepko v razvoju igre, ki se bo vrtela okrog spora med ZDA, Izraelom ter Rusijo. Ta se bo odvil na otoku, menda avtentično modeliranem po resničnem ozemlju otoka Sakhalin blizu Kamčatke. Napredovanje bo počasno, zahtevno in odvisno od dejavnikov, kot so sovražne in zavezniš - ke oklepne kolone, zasede ter napadi iz zraka, medtem ko bo za pogin zadostovala ena sama krogla. Jasno, fane OPF prav malo briga za poženščene poltaktiščine na konzolah – Dragon Rising bo pravomoška epopeja realističnega modernega vojaškega spopada. Karkoli manj bi bilo češko.

● Codemasters za PC, xbox 360 in PS3, letos



Brütal Legend

Le Tim Schafer, tata Monkey Islandov, Day of the Tentacla, Full Throttla, Grim Fandanga in Psychonautov, si lahko izmisli risankast fantazijski svet, kjer so človeštvo zasužnjili demoni in v katerega bo posrkalo nas kot spremljevalnega člana rockovskega benda (po domače: roadieja). Roadieju je ime Eddie Riggs in da je modeliran po komedijantu Jacku Blacku, ki ga pomnimo po glavnih vlogah v Nacho Libre ter School of Rock. In kajpak svet ne bo kar ena tolkienovska buča, temveč bo šlo za vikinško dimenzijo, ki so ji nekdaj vladali bogovi rokenrola; odkar so se ti na krilih kitarske moči dvignili na višji nivo samozavedanja, tam prebivajo le še ljudje in demoni, ki se borijo za artefakte. Osnovni smisel bo tretje - osebno sekljanje nasprotnikov z orjaško sekiro in dru - gimi krepeli, vmes pa se bomo furali z motocikli, se - suvali ogromne šefe ter zbirali vse večjo armado, ki se bo v slogu Overlorda borila za nas. Noro. Dodajmo prepoznaven grafični slog, obilo kitarskega žaganja in govorce Jacka Blacka, Lemmyja iz Motorheadov, Roba Halforda iz Judas Priestov ter Ronnieja Jamesa Dia iz Black Sabbathov, pa vidimo, da Rock Band morda ni tista šundr-igra, ki jo velja letos najbolj pričakovati ...

● Sierra za xbox 360 in PS3, letos



Playstation Home

Če imamo splet 2.0, imejmo pa še igre 3.0 – tako razvoj razlaga podpredsednik Sony Computer Entertainment Europe. In kot bistvo 'Game 3.0' navaja raz - vpiti Playstation Home. Zadevščina je stalno internetno 3D okolje za novi playstation, v katerem te bo predstavljal poligonski avatar. Tega bo moč oblikovati po mili volji, nakar ga boš vtaknil v simovski dom, ki si ga boš takisto uredil po svoje. V njem boš poslušal glasbo (mp3je z diska), gledal pokale (sistem dosežkov v igrah, podoben achievementom z xboxa 360), kupoval robo (neposredna povezava s Playstation Storom) in gostil prijatelje ter neznance. Če bodo med njimi pingvini, boš vedel, da si v težavah. Na virtualnih zaslonih v Domu boš zrl oddaje (filme, videe), z oglasi vred, ki ti jih bo Sony prijazno dostavljal, in mešetaril s cekinom kot v Second Life, vse pa ogledoval ter delno nadzoroval s PSPjem. Na koncu boš šel ven bovlat ali igrat biljard in obležal v jarku, zadet od ekstazija. Game 4.0!

● Sony za playstation 3, spomladi



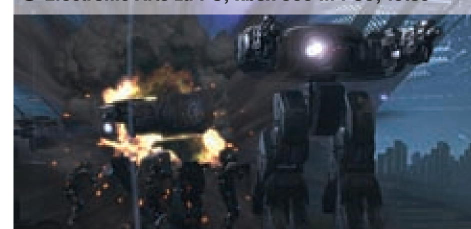
Splinter Cell: Conviction

Ker je svoboda blodenja ključna beseda novodobnih visokoproračunskih iger, se bo iz linearnih stopenj iztrgal tudi Splinter Cell. Peti del skrivalniško-pobijalske serije se bo godil v Washingtonu, kjer se bo Sam Fisher iz usnjeno-gumijastega nočnega pajka spremenil v dnevno bitje. Hodil bo okoli med ruljo, kradel dokumente, hekal računala, sledil sumljivcem in se zapletal v pretepe ter strelske obračune tako s kriminalci kot s policisti. Štorija se bo namreč pletla okrog izdaje v lastnih vrstah, kar bo Ribiča postavilo na ono stran zakona. Nadzor bo precej manj kompleksen kot prej, saj bodo vse postorili trije splošni akcijski gumbi, igra pa bo sama določila dejanje glede na okoliščine. Če boš recimo stal ob mizi, bo knof za napadalno obnašanje povzročil, da jo bo Sam vrgel v nasprotnika; s knofom za interakcijo jo bo pobral; s knofom za skrivanje pa bo zlezel pod njo. Vsekakor skrivanja po sencah kot takega ne bo več, saj bo novo skrivališče masa folka na ulici. Hja, sliši se ... zanimivo in ne dvomim v sposobnosti Ubisoftovega montrealskega studia. Se pa sprašujem, kako bomo ljubitelji serije odreagirali na igro, v kateri bomo mi žrtev in zasledovani. Ter ki je videti kot rahlo prisiljen klon Assassin's Creeda, čeprav ne uporablja pogonskega motorja Scimitar, temveč modificiran Unreal Engine 2.5.

Tiberium

Reči, da bo Tiberij prvoosebni strelski odvrtek strateškega niza Command & Conquer, bi bilo sicer res. Ampak v tej definiciji ni zajeta vsa morebitna zanimivost špila, ki naj bi bil hudo več kot nov Renegade. Kot soldat Ricardo Vega, drugače junak knjige Tiberium Wars, bomo sodelovali v spopadu enajst let po koncu tretje tiberijske vojne. Kane je izginil, toda Nodovci ga še zmeraj serjejo, predvsem pa se iz najbolj onesnažene cone dviga scrinovski stolp. Glede na to, da ta raste naravnost iz Jadranskega morja, lahko zaključimo, da Hrvatom ekološko ribolovno območje ni uspelo, hi hi. Skratka, nekaj misij bo takih, kjer bomo na lastno pest obračunavali s sovražniki, se pravi Nodovci in Scrini, vendar naj bi levji delež Tiberiuma sestavljala taktična akcija. Bistvo bo v poveljevanju eni ali dvema skupinama sotrpinov, sčasoma pa naj

● Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3, letos



● Splinter Cell: Conviction - Ubisoft za PC in xbox 360, zgodaj poleti



bi pod komando dobili celo vojsko, oklepne ter zračne enote. Obljube o dinamičnem bojišču in nadmočni umetni pameti so itak standard. Mimogrede, špil ne bo tekel pod Crysisovim pogonom CryEngine 2, temveč pod zdaj že dobrim starim UE3.

Left 4 Dead

Bivši moderski vešči Turtle Rock Studios že nekaj časa delajo na špilu, ki naj bi v nalinijske spopade prinesel nekaj svežine. Da ne bo en in isti D(r)M(r), he he. Keša jim ne bo zmanjkalo, saj si jih je prejšnji mesec pripojil Valve, zato lahko svojo zamisel uresničujejo v miru, itak pa uporabljajo pogon Source. Hec bo v istočasnem boju največ štirih ljudekov, ki jih bodo nadzorovali igralci ali umetna pamet, proti zombakljem. Horde običajnih dotičnih bo kontroliralo računalo, medtem ko bomo s četverico ne-mrtvakov s posebnimi močmi zopet upravljali bodisi mi, bodisi PC ali xbox. Prvi se bodo trudili, da bi se prebili do konca stopnje, drugi pa jih bodo skušali ustaviti. Zanimiva ideja in, če sem pošten, niti o izvedbi ne dvomim, kajti četudi bi bili Turtle Rockarji amaterji (kar niso), bi jih Gabe nabrcal v mehko meso, če bi si drznili samo pomisliti na nekvaliteten izdelek.

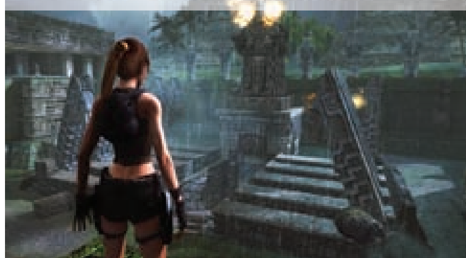
● Left 4 Dead - Valve za PC in xbox 360, jeseni



Tomb Raider: Underworld

Odkar je Legend oživil najbolj znano arheologinjo, ki je tako sposobna, da se Indiani hipoma posušijo jajca, in tako lepa, da želijo gorile iz nje piti mleko (saj imajo iz česa), se za lady Croftovo ne bojim več. Sploh če nameravajo novi razvijalci Crystal Dynamics izpolniti polovico napovedi glede Underworlda. Govorijo o domala fotorealistični grafiki pod zapovedmi čisto svežega pogonskega srca, ki bo med drugim prispevalo spreminjajoče se vremenske razmere na vsakem nivoju posebej. Govorijo o boljšem bojevanju in obsežnejšem naboru akrobatskih potez, kamor spada bojda povsem svobodno plezanje. Govorijo o rabi objektov za ustvarjanje novih poti skozi nivoje, ki naj bi (tako ali drugače) ne bili več nujno docela linearni. Govorijo o orjaških starodavnih mehanizmih, ki naj bi s pretikanjem stikal & ročic spreminjali ustroje celotnih nivojev. Govorijo o temačnejši okolici, o podajanju v deželo mrtvih in fantazijskih lokacijah. O Bog, naj govorijo. Kako radi jih poslušamo, ko govorijo take slastnosti!

● Eidos za vse, koncem leta



Project Origin

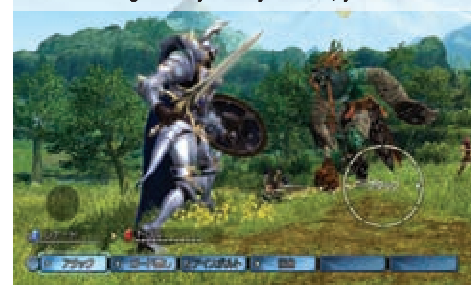
F.E.A.R. se bo na računalih in obeh močnih konzolah nadaljeval s Project Origin, tokrat pod okriljem založnika Warner Interactive. Dogodki se bodo odvijali natanko trideset minut pred koncem S.T.R.A.H.U., glavni lik pa bo čisto druga oseba od katerekoli od tam. To odpira nove kanale za informacije, toda velja se vprašati, če niso Monolith precenili kompleksnosti in privlačnosti štorije, ki smo si jo doslej zaradi dveh dodatkov za C.V.I.K. ogledali že iz marsikakega zornega kota. Obljubljajo še znaten napredek v umetni pameti, saj naj bi niti eno dejanje ne bilo skriptano, vrnitev orožja penetrator ter paranormalnih moči in, jasno, nov mimohod Alme. Jep, nesojena hči Sadako iz Ringuja nam bo zopet izvabljala lijavico v kratke hlače. Kako bi se tega lahko ne veselil?

● Warner za PC, xbox 360 in PS3, letos



In še to niti pod razno ni vse, kar čakam. Na Xbox Live Arcade denimo kmalu pride sublimna vsemirska 2D streljanka Ikaruga proslavljenih japonskih avtorjev Treasure. PSP bo dobil God of War: Chains of Olympus, kar bo kul, ker bom lahko nato pravomoško krulil na avtobusu mestnega prometa in med igranjem spuščal čelne ženicam s cekarji solate. Capcom rihta 3D verzijo kultne akcijade Bionic Commando (PC, xbox 360, PS3), za katero Aggressor misli, da jo bo opisal, ampak me bo moral najprej premagati v polaganju rok. Retro je pozabil na Civilization Revolution, ki jo razvijajo za xbox 360, PS3 in DS (verzijo za wii so dali na hladno za nedoločen čas), jaz ne. Tu sta Devil May Cry 4 (PC, xbox 360, PS3), ki je medtem

● White Knight Story - Sony za PS3, jeseni



že izšel in ga besno nabijam, ter Ninja Gaiden 2 (xbox 360), o katerih postaja nesmiselno pisati, ker pršeča slina okrog njiju pove dovolj. PS3 bo deležen zanimive klasičnofantazijske frpjke White Knight Story znanih ustvarjalcev Level 5, ki obljublja grafični spektakel ranga Lord of the Rings. Zdaj zdaj, če nista že, prideta novodobni streljanki Turok (PC, xbox 360, PS3) in Turning Point: Fall of Liberty (PC, xbox 360, PS3). Rise of the Argonauts za taiste mašine kani biti huda sekljačina, The Force Unleashed za konzole pa ultimativna zlobnovojnomamojebozvedščina. Nemara ugledam oba projekta Vina Dizla: The Wheelman (PC, xbox 360, PS3), kjer bo dotičnež vozil kot prismuknjen, in The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (xbox 360, PS3), nadaljevanje dobre dumačine z avanturističnimi & grozljivimi primesmi. Prihajajo od cenzorjev razmesarjen evropski Manhunt 2 (PS2, wii), konzolna realnočasovka Tom Clancy's EndWar in leta zapoznela licenčnica Ghostbusters. Gospodar Prstanov ne bo umrl, saj kani EA izdati frp The White Council, ki je tako moj kot moja žena. Novi Dragon Quest IX: Defenders of the Starry Sky bo pris - pel samo na DS, ampak bo kljub temu ziher ... grinderski. Tehnično fantazijsko borilščino slovaških avtorjev Elveon (PC, xbox 360) si obeta Luni – če dokaže, da zna v Tekkenu narediti kombo, daljši od enega pritiska na gumb, mu jo prepustim. Gotovo prideta Saint's Row 2 in Rainbow Six: Vegas 2, morda pa še zanimiva noir kriminalka L.A. Noir, Indiana Jones v 3D akcijadni obliki ter edina spletščina, ki jo pogojno čakam, Sonyjev The Agency, kjer bomo v stalnem svetu postali vohuni. Žarek izvirnosti v nekaj, kar se počasi že kompostira. Chris Taylor packa Space Siege, Dungeon Siege v vesolju, ki ga ne bom opisal, ga bom pa špilal. Kup je športnic, ki se jih radujem, najbolj kajpak NBA 2K9 in NHL 09, a tudi alternativnih, kot so wiisportovski Deca Sports (wii), Top Spin 3 in SEGA Superstars Tennis, ker sem od vedno želel poslati modremu ježu žogo usred čela. Kaj se bo zgodilo s Pro Evom, pa vedo samo ribe.

In naposled je tu kup iger in igric, za katere vas velika večina še slišala ni, jaz pa zadovoljno mrmram, ko pišem njih imena. The World Ends With You. Flower. Drawn to Life. Afrika. Professor Layton and the Curious Village. Ninja Reflex. Insecticide. Hail to the Chimp. Dead Space. Samba de Amigo. Avatar. Sadness. Heavy Rain. Poglejte iz lupine. Pridružite se mi. Stecimo v požiralnik!



Eden najbolj priljubljenih motivov alternativnih zgodovin je zmaga konfederacijskih sil v ameriški državljanski vojni. Koliko časa bi se v tem primeru suženjstvo še obdržalo? Do danes? S tem se bavi rogajoči dokumentarec C.S.A.

KAJ BI BILO, ČE ...

... bi Yohan tistega lepega popoldneva v letu dvajurjevem ne sedel za računalo in se ne prijavil na mnenjalnik? Zdaj ne bi brali tega članka, seveda. Kar nemara pomeni, da bi lahko počeli kaj drugega – se recimo bojevali v tretji svetovni vojni.

Že od pamtiveka je malega človeka sen, da bi lahko predvidel prihodnost. A kaj, ko ga niti preteklost ne izuči. Raje se zateka v domišljijo in scenariji vrste 'kaj bi bilo, če ...' se mu v mislih odvrtijo večkrat dnevno. Za dokaz lahko prisluhnemo kar lokalnemu bardu, ko otožno jamra, kaj bi bilo, če naši predniki ne bi preplavali tiste ruske reke. Hja, najbrž bi nas kasneje spražilo okrog Černobila.

Kaj pa vi? Kolikorat ste danes pomislili na nekaj, kar bi lahko bilo, če bi se zgodilo nekaj malo ali precej drugače? Če bi parkirali drugje in nam vozila ne bi odpeljal pajek? Če bi šefu oni dan povedali, kar mu gre, in dali odpoved v službi? Če bi se v mladosti malo več učili in končali faks? Morda bi šefu res jebali vse po spisku in vam pajek ne bi odpeljal avta, ker tam okrog ne bi imeli kaj iskati. Eno z drugim. Toda za nazaj je zgodovina zabetonirana in različica dogodkov 'kaj bi bilo, če ...' NE OBSTAJA. Ni trdnih dokazov, ki bi pričali o kakršnih koli tako ali drugače nastalih alternativnih svetovih. Nekateri kvantni fiziki morda trdijo drugače, ampak dokler ne bom nekje nagazil samega sebe, ne verjamem nič.

Zakaj potem človek porabi toliko časa za neproduktivno razmišljanje o nečem, na kar ne more vplivati? Zaradi boljšega razumevanja obstoječe zgodovine. Ravno zato je naš mozeg obremenjen s proučevanjem alternativnih poti – ne samo v prihodnosti, pač pa tudi v preteklosti.

Definicija

Iz te potrebe se je razvila samostojna veda s številnimi podvejami, alternativna zgodovina imenovana. Kot je pričakovati, so angleško govoreči narodi tudi tu pionirili, zato je izraz 'alternate history' odondod bolj ali manj dobesedno prevajan v druge jezike. Kot vedno so izjema le Francozi, ki imajo svojo spakedranko 'uchronie'. Čeprav veda ni in nikoli ne bo povsem znanstveno utemeljena, se je poslužujejo v različnih političnih, vojaških in znanstvenih ustanovah. Na podlagi določenih ugotovitev iz podrobnih analiz scenarijev alternativne zgodovine je moč do neke mere predvideti odvijanje dogodkov v prihodnosti, preden se odločimo za ukrepanje. Tipičen primer uporabe te vede v praksi so učne ure na vojaških akademijah. Gojencem vtepajo v glavo pomembne bitke v permutacijah sorte 'kaj bi bilo, če ...' ravno zato, da se bodo znali nekoč v prihodnosti pravilno odločiti.

Ampak več o 'znanstvenosti' vede najdete v okvirčku, kajti rdečo nit članka si zasluži nekaj drugega. Verjetno ni treba poudarjati, da je fenomen alternativne zgodovine postal zlata žila znanstvenofantastične umetnosti. Dnevno jo srečujemo v literarnih delih, televiziji, kinematografih, čak v gledališču ali operi bi se kaka našla, da o tistih v obliki iger na vašem trdem disku ne razpravljamo. Glavna značilnost tovrstnih del je, pazi zdaj to, da se dogajajo v zgodovini, ki je je bila do neke točke enaka naši, od te točke naprej pa



Konferenca na Jalti. Tam se je delala sodobna geografija in zgodovina. Samo par drugače obrnjenih besed bi spremenilo prihodnost vsega sveta.



Evo, lep primer potencialne točke delitve. Kaj bi bilo, če bi Zidane ne spustil tiste čelne? Še bolje – kaj bi bilo, če bi jo spustil tudi sudiji?

nič več. Ta točka je tako posebna, da ima svoje ime – točka delitve oziroma cepitve (point of divergence). Če te točke ni, se pravi, da obstajata vsaj dva svetova vzporedno, imamo opraviti z zelo podobno ZF-podsmerjo, paralelnimi svetovi. Prav tako ne gre sem mešati del, ki opisujejo bližnjo prihodnost, ko so bila napisana, pa je ta sedaj že preteklost. Orwelov 1984, na primer. S tem se ukvarja paleofuturologija.
Kakorkoli, alternativna zgodovina je samo logična nadgradnja enostavne misli 'kaj bi bilo, če ...', ki se nam odvrti v glavi večkrat na dan. Če te misli uredimo in jih nadgradimo z domišljijo ter veliko znanja o preteklosti in sedanjosti, lahko dobimo samosvoje in zelo fleksibilno umetniško delo.

Prvi koraki



● **Utemeljitelj vede je legendarni rimski zgodovinar Tit Livij.**

Hja, kot vedno. Če niso bili Grki, so bili pa Rimljani. Zgodovinar Tit Livij, živel je takrat kot Kristus, je manj izobraženi rulji znan predvsem po svojem neštetokrat citirani izjavi "Vae victis" ("Gorje premaganim"). Intelektualci pa vemo, da je napisal obsežno delo Zgodovina Rima. V enem od njegovih zvezkov se tako zaplete v razpravo, kaj bi bilo, če bi Aleksander Veliki krenil na zahod, se pravi v zgodnji Rim, namesto na vzhod. Evo. Imamo fotra vede. Na tem mestu je smiselno omeniti tematiko o perzijskih vojnah iz Jokerja 165, kjer LordFebo razpravlja o podobni možnosti, kaj bi bilo, če bi Grki popušili. Hja, nekaj je gotovo: pisali bi v klinastih kajlah namesto v latinici ali cirilici.
Kar se sodobnih smernic tiče, je smiselno iskati korenine v 19. stoletju, saj šele tedaj najdemo prva prava znanstvenofantastična dela. Za utemeljitelje ZF-prajuhe veljajo Francozi. Strokovnjaki delijo zgodovino ZF-del na tisto pred Julesom Vernom, kjer v nekaterih delih najdemo samo posamezne elemente znanstvene fantastike, in na tisto po njem, ko ta literarna smer prepoznavno zaživi. Toda če odmislimo takrat že obstoječe krajše novele, eseje in razprave, v tej prvinski juhi najdemo prvi pravi ZF-roman z vsemi elementi alternativne zgodovine. Luis Geoffroy je leta 1836 spisal delo z naslovom Napoléon et la conquête du monde (1812 – 1832). Napoleononovo osvajanje sveta, torej. Točka razcepa je vojna z Rusijo leta 1812, ki jo Napolen dobi, nakar se dve leti kasneje spravi nad Anglijo in potem nad ves svet, proti kateremu do-



● **Napoleonove vojne so bile prva res hvaležna tema za debate o alternativnih zgodovinah. Takrat je nastal tudi prvi zaresen roman na to temo.**

bi zadnjo bitko leta 1832. Avtor podrobno opiše tudi tehnične dosežke, ki bi jih bil zmožen izgotoviti svet pod Napolenovim poveljstvom. Električne naprave, leteče avtomobile, nadzor vremena, pisalne stroje, računala ... Samo tega bi se še manjkalo. Si predstavljate programski jezik v francoščini? Si XY = 0 alors l'écho (ID) autre / fin ...
Roko na srce, večina del v času okrog preloma stoletja je točko cepitve itak postavljala v čas Napolenovih vojn ali ameriške državljanske vojne. Prav zmaga konfederacijskih sil v tej vojni je bržda največkrat uporabljen motiv v delih o alternativni zgodovini, tako da je odločilno prispevala k vsej subkulturi, steampunk imenovani. Kasneje sta se motiviki pridružila še prva in končno druga svetovna vojna. Obenem se je v tem času dosti eksperimentiralo z mešanjem alternativnih zgodovin in ostalih literarnih smeri, kjer so določeni poskusi zašli celo izven literature.

Klasiki

Kljub zgodnjim prvim korakom je ta literarna smer dosegla preboj v 'mainstream' dokaj pozno. Spet lahko potegnemo vzporednico z ostalimi smermi znanstvene fantastike, kjer šestdeseta veljajo za pričetek zlate dobe te umetniške podsmeri. V primeru literature lahko s prstom gotovo pokažemo na samo enega klinca. Philipa K. Dicka. Poleg titule enega največjih klasičnih ZF-pisateljev (Ali androidi sanjajo električne ovce?, Ubik, A Scanner Darkly) velja za očeta in mamo sodobne alternativne zgodovine kot glavne umetniške literarne smeri. To je dosegel leta 1962 z nadvplivnim romanom Človek v visokem dvorcu (The Man in the High Castle). Zgodba je postavljena v čas po drugi svetovni, točka razcepa pa je nastopila že prej, leta 1933. Tedaj je bil uspešno izvršen atentat na ameriškega predsednika Roosevelta, njegovi nasled-niki pa niso bili zmožni ustaviti velike depresije. Zato v drugi svetovni zmagajo sile osi. Ni le Dickovo slikovito pisanje pripomoglo, da je roman postal uspešnica, pač pa tudi detaljno poznavanje zgodovine in umetelno umeščanje podatkov o alternativni polpretekli zgodovini med podzgodbe. Teh je več in se z z različnimi akterji prepletajo med sabo, tako da lahko iz delčkov sestavimo celotno sliko fantastične alternativne časovnice, kjer si v hladni vojni zgodnjih šestdesetih let nasproti stojita Nemčija in Japonska. Vsem nastopajočim je drugače skupno, da berejo prepovedan roman o alternativni zgodovini, kjer zmaga-

ZNANSTVENA VEDA – JE ALI NI?

Alternativna zgodovina kot znanstvena veda ne bo nikoli uživala popolne verodostojnosti. Zakaj? Znanstvene vede zadovolji le eksaktnost, torej čim manj ugibanja, ugibanje pa je srce alternativne zgodovine. Iz tega spoznanja sledi nadaljnja težava, da tudi tam, kjer bi lahko bilo nekaj alternativnih razvojev dogodkov nekaj časa povsem verjetnih, po določenem času zaradi metuljevega učinka podležejo kaosu in neznanstvenim špekulacijam. Poetsko matematično besedno zvezo 'metuljev efekt' si je izmislil ameriški matematik in meteorolog Edward Norton Lorenz, ko je v šestdesetih letih prejšnjega stoletja skušal napovedovati vreme na zgodnjih računalnikih. Opazil je nenavadno matematično anomalijo, po njem sedaj imenovano Lorenzov atraktor. Ta je dandanes dobro znan preučevalcem kaosa. Ti atraktorji lahko precej bolj vplivajo na dogodke, kot bi si mislili glede na njihovo izhodišče. Lorenz je trdil, da bi lahko zamah metuljevih kril v amazonskem pragozdu teoretično sprožil hurikan v Karibih. Po domače povedano, niti najmočnejši računalnik ne more napovedati vseh dogodkov v neki alternativni zgodovini po določeni točki razcepa.
Ampak dokler se zdijo rezultati v določenih vzporednih zgodovinah verjetni, je sama veda do neke mere vseeno primerna za preučevanje, saj rezultati pomagajo pri napovedih izidov v prihodnosti in potrjujejo pomembnost preteklih dogodkov. Tipičen tak primer je bila študija Roberta Wiliama Fogla iz leta 1964, ki spodbija večinske ugotovitve nagnjenosti zgodovine h kaosu. Sestavil je matematičen model s predpostavko, da v ZDA niso nikoli poznali železnice. Ugotovitve so bile presenetljive, saj naj bi se v tem primeru ostala zgodovina ne spremenila skorajda nič.



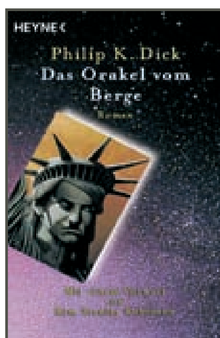
● **Zamislite si, da stare Grke poteptajo perzijski nosorogi. Ah, dandanes bi se vozili po perzijskih preprogah in legalno kadili hašiš.**



● **Za širitev drugega najbolj uporabljanega motiva alternativne zgodovine, zmage Švabov v drugi svetovni vojni, je zaslužen Philip K. Dick.**



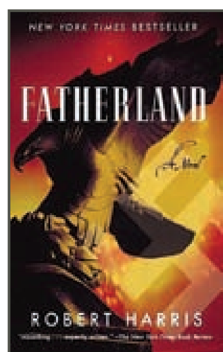
● **Stari dobri Dick je natepaval repo in krompir še dolgo po izdaji svoje mojstrovine, dokler ga ni zavohal Hollywood. Na sliki z Ridleyjem Scottom.**



● **Dickov Mož v Visokem dvorcu v nemškem prevodu. Ironično.**

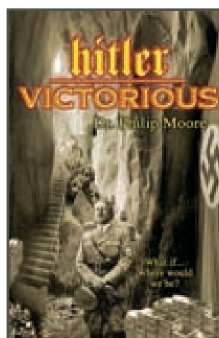
jo zavezniki. Tako sledimo še drugi izmišljeni časovnici v knjigi. Briljantno.

Dickov vpliv na literarno smer je bil očiten takoj, saj so ga v ZF-krogih nemudoma sprejeli. Vseeno je trajalo desetletja, da je njegovo vrednost spoznala rulja, za kar se ima zahvaliti priredbam številnih svojih del v filme (Blade Runner, Total Recall, Minority Report). Se je pa začel po njegovi zaslugi motiv zmage nacijev pojavljati pri drugih romanopiscih in je nemalokrat tudi zašel na zaslone. Med najvidnejše moderne klasike te literarne podzvrsti lahko tako prištevamo še tri imena. Roberta Harrisa in njegov Veliki rajh 1964 (Fatherland) iz leta 1992 pozna marsikdo izven žanra, saj so po njem dve leti kasneje posneli istoimenski film z Rutgerjem Haurejem v glavni vlogi. Rajh tako kot Dickovo delo prikazuje šestdeseta leta dve desetletji po nacistični zmagi, ko Hitler čil ino zdrav praznuje svoj 75. rojstni dan. Le da gre tu za klasično kriminalko z manj fantastičnih elementov. Glavna oseba je namreč običajen berlinski detektiv, ki preiskuje umore vodilnih nacističnih uslužbencev. Ti so se pričeli mnożično dogajati tik pred obiskom ameriškega predsednika Kennedyja. Kifeljc tako naleti na dokaze, da naciji niso bili vedno tako dobri fantje, kot so njihovi zgodovinarji hoteli prikazati ...



● **Veliki rajh 1964 bolj cilja na ljubitelje krimičev kot na ZF-frike.**

Preostala utemeljitelja žanra sta Harry Turtledove in S.M. Stirling. Navdihnjena z Dickom sta zadevo zastavila še precej bolj široko in svoje domišljijske svetove izdelala do zadnjih podrobnosti. Tutledove je najbolj uspel s tremi. Videssos je niz trinajstih knjig, ki opisuje alternativno zgodovino, kot bi se po njegovem odvila, če Bizantinski imperij ne bi nikoli propadel. V osmih romanih serij Worldwar in Colonization je točka razcepa prihod vesoljčkov na Zemljo sredi vihre druge svetovne vojne, dočim je njegovo najbolj znano delo serija enajstih knjig Timeline 191, s katero si je utrdil položaj kralja steampunka. Poba je drugače še dejaven in piše tudi druge serije ter samostojne knjige. Je nadvse plodovit in če se ga zdaj odločite brati, imate gradiva do penzije. Značilnost njegovega pisanja so izredno mavrično-dinamični liki, kjer ni belega ali črnega, ter rašomonski pogledi na isti dogodek s strani več akterjev. Podoben, le precej bolj krvavošpricen slog pisanja ima Stirling, peonom znan kot avtor Terminatorja (romana, ne filma, na katerem temelji). Njegove zgodbe se osredotočajo na vojaške plati alternativne zgodovine, zato so njegovi osebki pretežno vojaki vseh možnih rankov. Najbolj je znan po trilogiji The Domination.



● **In potem začne pisati o Hitlerjevi zmagi vsak, ki ima pet minut časa ...**

Seveda omenjeni štirje niso edini, ki pišejo alternativne zgodovine. Od več sto profesionalnih piscev velja omeniti Kima Stanleya Robinsona in Howarda Waldropa. Tudi veliko zelo znanih osebkov je pisalo razprave na temo oziroma so izdatno uporabljali tovrstne elemente v svojih delih. Med prve sodijo Churchill, Gingrich, Heidegger in Hegel, med druge pa Nabokov, Twain, Proust, Mann, Woolf, Lem ter Asimov.

STEAMPUNK

Izraz steampunk se je kot besedna igra na cyberpunk uveljavil okrog 1980. Četudi ga ne navezujemo izključno na alternativnozgodovinsko podvejo znanstvene fantastike, se izdatno in v različnih oblikah pojavlja v številnih tovrstnih delih. Gre za širok fenomen, čigar skupna točka je prehitevanje znanstvenih dosežkov glede na obstoječe družbenozgodovinsko okolje. Točka razcepa je ponavadi v srednjem veku ali kasneje, v viktorijanski dobi, ko kak izumitelj ali zanesenjak izumi in začne uporabljati na primer dovršen analogen računski stroj. Sledi prehiter tehnološki razcvet, ki vase posrka znanje obstoječih tehnologij in ga izbljuva v obliki nenavadne, celo fantastične uporabe nam očitno zastarele tehnologije. V manj čisti obliki, kjer ga nemalokrat povezujejo z magijo, ga dostikrat najdemo v animejih, mangah in japonskih igrah tipa Final Fantasy. Najvidnejši primer uporabe čistega steampunka v mainstreamu je verjetno filmska uspešnica Wild Wild West (Divji divji zahod) iz leta 1999 z Willom Smithom v glavni vlogi.

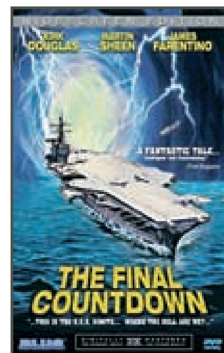




● **Slovenščina je sirota. Poleg Velikega rajha je pri založbi Učila pred kratkim izšla še Rothova mojstrovina Zarota proti Ameriki. Človeka v visokem dvorcu lahko iščete pri Blodnjaku – in to je to. Zgornji prizor je sicer dražilni material za prihajajočo prvoosebno streljačino Turning Point: Fall of Liberty.**

Ven iz knjig

Kaj pa tisti, ki jih rišejo, snemajo in programirajo? O, tudi take imamo. Verjetno vas je večina gledala kultno TV-nanizanko s konca devetdesetih let prejšnjega stoletja Paralelni svet, v originalu Sliders. Ne gre za čisto alternativno zgodovino, saj so se tam igralci sprehajali skozi paralelne svetove, koder jih pričakala vsakič nova stvarnost na novo napisane zgodovine. A vendarle je obstajala točka razcepa, postavljena daleč v preteklost, v obdobje, ko so ljudje sobivali z neandertalci. Ideja je nekoliko kopirana po NBCjevi seriji radijskih iger Stroke of Fate iz leta 1953, kjer so se avtorji igrali z različnimi scenariji 'kaj bi bilo, če', v katerih so nastopale različne zgodovinske osebnosti v alternativnih historičnih dogodkih. Predrugačene zgodovine in paralelne svetove lahko večkrat začopatimo tudi v različnih nanizankah fenomena Star Trek, predvsem v The Next Generation in Deep Space Nine. Častno omembo si pak zasluži na mangah temelječa rižojeda serija animejev Zipang. Štorija je sestavljena okoli sodobnega japonskega raketnega rušilca Mirai, ki se zaradi višje sile znajde v letu 1942 v bitki pri Midwayu in se kasneje zaplete v sovražnosti z obema stranema. (Preveč projaponsko za moj okus. Bolje bi bilo, če bi takoj naredili skupinski sepuku.)



● **Hollywood se čiste alternativne zgodovine izogiba. Tole je izjema.**

Kar se tiče filmske produkcije, je ta veja ZFja borno zastopana. Fatherland, sicer TV-film, smo že omenili. S podobno tematiko, se pravi Anglijo pod okupacijo Nemčije po drugi svetovni, se ukvarja britanska drama It Can't Happen Here iz leta 1966. Srčika dogajanja je v (ne)odnosih med domačimi nacističnimi kolaboranti, ki so bolj papeški od papeža, in partizanskimi silami. Hm. Ne vem, zakaj nimam težav pri vizualizaciji angleških nacijev. Eden redkih tovrstnih filmov, ki so igralsko bolje podprti (Kirk Douglas, Martin Sheen), je The Final Countdown iz leta 1980, kjer jedrska letalonosilka Nimitz rešuje Pearl Harbour leta 1941. Deja vu in kontro rumenkarjev najdi par vrstic više, sicer pa je film smrdel. Če želite izvedeti, kakšen bi bil lahko svet, če atentat na Kennedyja ne bi uspel, si lahko pogledate B-produkcijsko mojstrovino Timequest z Brucem Campbellom v glavni vlogi. Vseeno pa lahko najdemo tri kultne naslove, ki se ukvarjajo s kvazi (ker ne vemo, ali se naj bi zgodbe res odvijale v preteklosti) alternativno zgodovino na mikro ravni. To so Metuljev efekt (Butterfly Effect), Neskončen dan (Groundhog Day) in Teci, Lola, teci (Lola rennt). V

vseh treh primerih imamo opravka z glavnimi akterji, ki imajo več kot eno priložnost podoživljati eno te isto omejeno časovno okno ter vsakič na novo postaviti mikro zgodovino okrog sebe.



● Ta prizor je iz zajebaventarca (mockumentaryja) C.S.A., kjer, normalno, zmaga Konfederacija. Zanimivo, da v tej alternativni zgodovinski veji vpliv na ostali svet ni velik. Bogami niti na Luno ne.

Še najbliže definiciji alternativne zgodovine je zajebantski dokumentarec C.S.A., kjer kanadski in konfederacijski zgodovinar vsak po svoje razlagata dogodke v namišljeni zgodovini po zmagi konfederativnih sil v ameriški državljanski vojni. Gledljiva zadeva. Južnjakar z naglasom razlaga, kako poraženih in okupiranih severnjakarjev ni bilo treba dolgo prepričevati, kako lagodno in zabavno more biti sužnjelastništvo. Med oglasnimi bloki medtem propagirajo pripomočke za lov na črnuhe.

Pogled med bite

Morda vas bo presenetilo, ampak v igrah je več zapletov z alternativnimi zgodovinami, kot je videti na prvi pogled. Zato se bomo osredotočili le na uspešnice zadnjih let. Načeloma jih lahko ločimo na dve struji: fiksno in strateško zgodovinsko. V prvo spadajo igre, kjer je točka razcepa določena in deluje kot temelj zgodbi, scenariju, kampanjam in podobnemu. Command & Conquer: Red Alert denimo plete mrežo okrog fiktivnega dogodka, da se je Albert Einstein teleportiral v preteklost in ukinil Adolfa Hitlerja. Posledica je plima rdečkarjev. Mistmare nas je strašil z v srednji vek ujeto sodobnostjo, ki je bila posledica pojava čarobne megle v času križarskih vojn po precejšnjem delu znanega sveta. Iron Storm, postavljen v leto 1964, se poigrava z idejo sveta, kjer so boljševiki pušnili, ker je podaljšalo prvo svetovno vojno za desetletja. V Crimson Skies smo poleteli nad Združenimi državami, razpadlimi v veliki depresiji, Resistance: Fall of Man za PS3 pa se je obratno igral z mislijo, da do depresije in posledično druge svetovne sploh ni prišlo.



● Realnočasovni strategiji War Front: Turning Point očitajo debelo kopiranje serije C&C, le da v tej zgodovini Švabi še kako migajo.

Na drugi strani so strateške zgodovinske igre, v katerih moremo ali celo moramo skozi igranje določiti novo pot zgodovini od točke razcepa, ki je nastavljena v scenariju. V ožjem smislu so to lahko simulacije zgodovinskih bitk oziroma serije spopadov, v širšem pa simulacije celih zgodovinskih imperijev. Zastopnik prvih je Panzer General 2, kjer je lahko pot skozi kampanjo zgodovinska, lahko pa tudi ne, če se v posameznem scenariju odrežemo drugače, kot je narekovala zgodovina. A zgodovinske simulacije imperijev so še dosti bolj zapletene. Težava takih iger je nagnjenost k temu, da zgodovinskost sama po sebi odplava v franže, če to hočemo ali ne. Zato so ji v pomoč prožilniki (kvazi)zgodovinskih dogodkov, ki skrbijo, da igralnost preveč ne trpi. Najbolj igrani naslovi prihajajo iz švedskega Paradoxa; trenutno sta najbolj nažigana Europa Universalis 3 in Hearts of Iron 2. Osnovna ideja je pri obeh enaka, le časovno okno za točko razcepa je v prvem primeru omejeno na renesanso, v drugem pa na širši čas druge svetovne vojne. Semkaj lahko stlačimo tudi Cive in sorodne špile oziroma vsaj nekatere njihove scenarije ali kampanje. Za bolj priljubljene naslove so seveda na voljo številne domače predelave na temo alternativnih zgodovin. Moderji lahko dajo duška svoji domišljiji, zato izgotavljajo tudi predelave po predlogah tod omenjenih literarnih del.

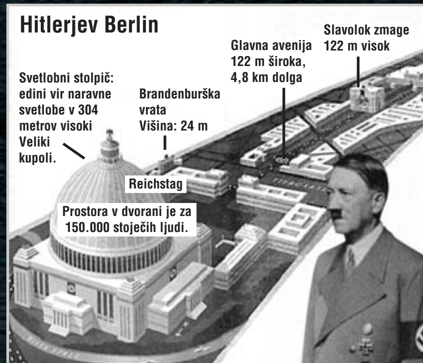


● Tak izpad si lahko privoščite v legendarnem špilu Red Alert. Saj ne, da ne bi izgledalo kul, ampak a ni malo nevarno s cepelini napadati Kip svobode, ki je oborožen z baklo in špičasto tiaro?

To niso sanje

Da je alternativna zgodovina resen posel, ne dokazuje le zastopanost v znanosti in umetnosti, pač pa tudi bujno rastoča skupnost dejavnih oboževalcev fenomena. Na spletu najdete nemalo ljubiteljskih strani z nabuhlimi forumi, kjer bledikavi živelj debatira, kaj bi bilo, če se Huni ne bi ustavili sredi Evrope (golaž bi bil španska narodna jed) ali če bi atentat na Hitlerja uspel (Der Enterprise bi pristal na Uranu). Prirejajo se konvencije, take so teme številnih diplomskih in celo doktorskih del, o 'AltHistu' pišejo knjige. Naj omenim samo dizertacijo Aleksandra Nedeljkovića iz leta 1994, ko primerja Dickovo mojstrovino z aktualnimi dogodki v takratni Srbiji. Kukulele. Obstaja pa tudi nagrada sidewise, ki jo od 1995. vsako leto podelijo najboljšemu alternativnozgodovinskemu literarnemu delu v kratki in dolgi obliki. Ime je dobila po noveli Sidewise in Time Murrayja Leinstra, kjer se deli sveta nenadoma znajdejo na drugačni časovni premici.

Ni vrag, da ne bodo začeli kmalu dajati Nobelove nagrade za alternativno zgodovino. Morda bodo nekoč na voljo oskarji za najboljši tovrsten scenarij. Nikoli se ne ve, morebiti obe nagradi že obstajata v kakem paralelnem svetu ...



● Kompleks Reichstaga, kakšnega so si v resnici zamislili nacistični voditelji in je predstavljen v knjigi Veliki rajh 1964. Hitler je gradnjo takih megalomanščin zaupal svojemu hišnemu arhitektu Albertu Speeru, ki seveda zaradi vojne ni prišel daleč. Pa še tisto, kar je zgradil, je orenk fasalo bombe in ruske grafite.

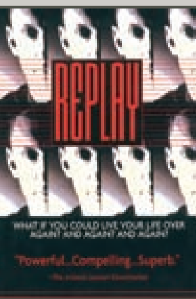
ALTERNATIVNO-HISTORIJSKI ČRKOŽER

S. M. Stirling: The Domination

Trilogija The Domination je Strilingovo najbolj znano alternativnozgodovinsko delo in ena najbolje branih ter predebatiranih tovrstnih knjig. Sestavljajo jo trije zvezki: Marching through Georgia, Under the Yoke in The Stone Dogs. Vsi trije so v nekoliko skrajšani in prirejeni obliki zbiti v osemstostransko trdo vezano bukvo. Niz se dogaja med 1942. in 2000., točka razcepa pa je postavljena že dosti prej, v čas vojne za neodvisnost ZDA. Predpostavka tega sveta je, da se poražena stran (rojalisti) ni raztepla širom oble, pač pa, da je ustanovila novo kolonijo pod Drakovimi gorami na jugu Afrike. Tam se je iz leve sužnjelastniške državice počasi razvila v svetovno velesilo Drako, kjer si desetina meščanov (citizens) lasti devet desetin slug (serfs). Uspeva jim izkoriščati spore in razdrobljenost preostalega sveta, z nevideno krutostjo, disciplino in bolezensko željo po nadvladi pa jim ni težava držati v šahu vedno večje suženjske populacije. Prva knjiga opisuje samostojno invazijo čez Kavkaz v Evropo na vrhuncu druge svetovne vojne. Druga prikazuje življenje v okupirani Evropi, zadnja pa govori o spopadu med Drako ter ostanki svobodnega sveta z Združenimi državami na čelu. Bere se kot mešanica krvave jebačine, steampunka in originalnega Dickovega sveta.

Orson Scott Card: Pastwach – The Redemption of Christopher Columbus

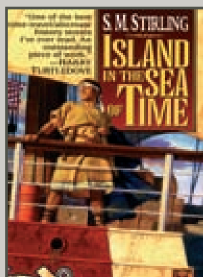
Vrhunsko večplastno in večnitno napisana knjiga, polna preobratov in nebrzdane domišljije, ki ji lahko zamerimo edino malo preveč črno-bele (predvsem bele) like. Bralec ne pade takoj v svet alternativne zgodovine, ampak šele kasneje izve, da je dogajanje, postavljeno v našo zgodovino, v bistvu človeška intervencija. Prava prva zgodovina, za bralca sedaj alternativna, je bila za ljudi tako grozna, da so jo sklenili spremeniti. S sodobno tehnologijo nekaj stoletij v prihodnosti Kolumbu nastavijo hologram, ki ga prepriča, naj namesto vodenja nove križarske vojne proti Turkom raje razišče Čezlužje. Kajti v prvem svetu je bila nevarnost tam. Brez Kolumba, prinešenih bolezni in konkvistadorjev se krvi žejna srednjeameriška plemena v nekaj desetletjih tako razvijejo in razširijo, da lahko izvedejo strašen pogrom nad Starim svetom. Ker pa drugi svet ni bil imun na katastrofe, je šel v franže še on. S krvoločnimi potomci Aztekov ali brez njih. Zgodovino skušajo z zadnjimi močmi spremeniti še v tretje, če jim bo uspelo, pa si preberite sami. Avtor, itak znan pod odličnih ZF-delih (serija Ender), baje ravnokar piše nadaljevanje.



Ken Grimwood: Replay

Romančič Replay je napisan v prvosebnem, prostem in doživetem jeziku. Čeprav ideja ni biser domišljije, se knjiga izkaže za svojevrstno in bizarno. Obravnava problematiko večkratnega podoživljanja zgodovine z vidika glavnega akterja. Ta po infarktu leta 1988 ne umre, pač pa se z vsemi do tedaj nabranimi izkušnjami vrne v svoje telo, ko je bil še študent. Seveda vsako priložnost izkoristi v nulo, po drugi strani pa leti pod radarjem in se trudi ne preveč spreminjati zgodovine. A jebatga, spet ga v istem trenutku štrafne infarkt in spet se zbudi v mladosti, le da je malo starejši kot prvič. Vzorec se nato ponavlja, dokler tip ne živi samo še za infarkte, vmes pa začne eksperimentirati z vplivanjem na zgodovino. Ustreli Kennedyjevega atentatorja, preden le-ta dokonča nalogo, snema filme, ki vplivajo na svetovni mir, in podobno. Sčasoma ugotovi, da ni edini s tem stanjem, nakar vse postane samo še bolj čudno ...

S. M. Stirling: Island in the Sea of Time



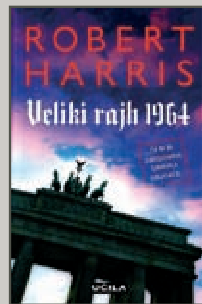
Tudi druga Stirlingova široko zastavljena saga s tematiko alternativne zgodovine je med bralci požela morje pohval, saj se je avtor brezkompromisno zapičil v na prvi pogled rahlo fantazijsko tematiko. Se pa delo na koncu izkaže za natančno študijo likov in sociokulturnih odnosov med njimi. Svoje doda poznavanje zgodovine izumov in tehnologij, kar je pisec že večkrat dokazal. Otok iz naslova je Nantucket ob vzhodni obali ZDA. Leta 1998 pride do neke vrste magnetne nevihte, ki otok pošlje v 1250. pred našim štetjem. Z nekaj tisoč stalnimi prebivalci in turisti vred. Dobrine hitro ponikajo, zato je treba ukrepati. Strah pred spreminjanjem prihodnosti se hitro umakne sporom med otočani in s civilizacijami kamnite ter bronaste dobe, s katerimi so se prisiljeni srečati. In te niso privzeto butaste, saj znajo nekatere hitro vsrkati dobra tri tisočletja naprednejšo tehnologijo. Ali otoški peščici, sedaj znani kot Orlovo pleme, uspe zdržati v morju časa, si lahko preberete v nadaljevanjih Against the tide of Years in On the Oceans of Eternity.



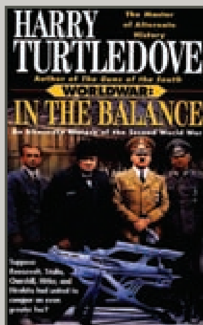
Philip Roth: Zarota proti Ameriki

Zgodba romana The Plot Against America, kot se imenuje v izvirniku, se odvija med letoma 1940 in 1942. Dogajanje je zvito postavljeno v judovsko predmestno četrt polmilijonskega Newarka v New Jerseyju. Pod žarometom je družina Roth, zaplet pa spremljamo skozi oči sedemletnega Philipa, se pravi samega avtorja. Tako spremljamo njegovo zmedenost ob bizarnih dogodkih, slišimo njegova neprijetno otroška vprašanja, doživljamo njegove frustracije in sledimo njegovemu na prvi pogled poenostavljenemu načinu razmišljanja. A družinska drama je le krinka za psihološki triler, v katerem se znajdejo ZDA po zmagi antisemitskega Charlesa Lindbergha proti Franklinu D. Rooseveltu na volitvah leta 1940. Ta takoj sklene pakt o nevtralnosti z Nemčijo in Japonsko, doma pa poskrbi, da se Judje počutijo vedno bolj nelagodno. Kako je lahko prišlo do tega, da se lahko v uveljavljeni demokraciji tako nenadzorovano širijo fašistične ideje? Ali pa gre morda za zaroto?

Robert Harris: Veliki rajh 1964



Fatherland oziroma Veliki rajh 1964 je največji bestseler te literarne podsmeri. Razlog je dokaj enostaven: ker se ne bere toliko kot znanstvena fantastika, ampak bolj kot tipičen krimič, kar je privleklo ljubitelje obeh zvrsti. In slednjih je še precej več. Svoje je naredil tudi TV-film, posnet po predlogi. Baje je silno vznejevoljil Harrisa, saj se drži zapleta toliko kot hudič križa. Celo bistvo, se pravi točki razcepa, sta različni. Film jo postavlja v leto 1944, ko Švabi odbijejo invazijo na Normandijo, knjiga pa jo zadega v 1942., ko Reinchard Heidrich preživi atentat v Pragi in dobi vlogo drugega človeka rajha. K zgodbi. April 1964. Nemško ozemlje se razteza od Urala do Atlantika. Z ZDA tli hladna vojna in na vzhodu je dosti gverile, sicer pa vlada mir. Glavni junak, običajni berlinski kriminalist, začne priskovati primer, ki se zdi kot običajen samomor. A kmalu se izkaže, da je šlo za nacističnega veljaka, čigar usodo kmalu delijo njegovi kameradi. Hkrati potekajo priprave na firerjev rojstni dan in obisk aktualnega ameriškega predsednika Kennedyja. Nato se naš detektivček zaplete z gestapom in ameriško novinarko. Bolj ko meša drek in ga meče v ventilator, bolj smrdi in konec je, moram reči, zato bolj pričakovan kot ne.



Harry Turtledove: Worldwar – In the Balance

Kosmata Grlica, sicer univerzitetni profesor starodobne in srednjeveške zgodovine, slovi po enostavnem, toda zajebantsko izpiljenem in bogatem slogu pisanja, ki občasno spomni na pokojnega Douglasa Adamsa. Njegovi na videz običajni junaki se na nepričakovane dogodke odzivajo docela nepričakovano; namerno spravlja bralčev tok mišljenja globoko v zaplet, nakar z jasnega preseneti s kako banalnostjo, ki situacijo obrne na glavo. Zato je v njegovih knjigah polno mejnega absurda in brezmejne ironije. Tako je tudi s sago Worldwar, jo ki spektakularno pričenja In the Balance. Točki cepitve sta, recimo temu, dve. Prva ni natančno znana in je nekaj tisoč let v preteklosti, ko se cesar kuščarske Rase (the Race) odloči, da bo osvojil planet Tosev 3. Druga točka je 22. junij 1942, ko ubogi hudiči pristanejo tam. Hja, Zemlja, kot so temu planetu rekli domorodci, ni bila tako nerazvita, kot so kazali zadnji vohunski podatki izpred osemsto let. Zato kuščarji kljub tehnološki superiornosti naletijo na živ pekel. Primerjava z Vietnamom se ponuja kar sama po sebi in bralcu se luskavci kljub grdobijam, ki jih delajo, kar ne morejo nehati smiliti. Spremlja jih tako slaba karma, tako ušiv kismet, da se človek dostikrat laže postavi na njihovo stran. Prav zabavno pa je po drugi strani opazovati, kako se kuščarski sociološki eksperimenti na ljudeh obračajo proti njim, saj so v socialnih vedah popolnoma inferiorni ljudem in še neverjetno naivni za povrh. Skratka, če ste človek brez predsodkov in bi jih radi imeli, je to knjiga za vas. Ter obratno.



VSI NAROČNIKI NA **Joker** SO LAHKO



REKORDERJI

PONOSNI NAROČNIKI JOKERJA



Fini novi popusti za naročnike!

Plačujoči enkrat letno

PRVO LETO 20%

DRUGO LETO 25%

TRETJE LETO 30%

OD PETEGA LETA NAPREJ 35%

Plačujoči dvakrat letno

PRVO LETO 15%

DRUGO LETO 20%

TRETJE LETO 25%

OD PETEGA LETA NAPREJ 30%

Omenjeni popusti februarja samodejno stopijo v veljavo za vse obstoječe naročnike.
Kdor se odjavi, bonus izgubi.



Čeprav duševno zdravje tretje največje slovenske živali, Quattra, še ni vrhunsko, se v kotih njegove možganske sivine potika znanje, ki ga je primoran deliti z vami. So ti paberki užitna delikatesa ali le sesirjeno govno? Presodite sami, ampak zavedajte se, da je tudi sir, ki ga vsakodnevno mlatite v sendvičih, le na poseben način pokvarjeno mleko.

Novo leto, staro znanje, ki ga kot vedno deli prepolna Quattrova glava, tokrat že na robu živčnega zloma. Tako kot vaši profesorji.

Kaj v Zvezdnih stezah pomenijo uniforme različnih barv?

Stvaritelji Star Treka so vedno posvečali pozornost podrobnostim, tudi zato, da bi gledalcem serije, ki je tedaj širila obzorja prenekateremu mladcu, stvari predstavili na enostaven način. Tako so izkoristili prednosti barvne televizije in z raznobarvnimi uniformami nakazali, kateri sekciji Zvezdne flote pripada posameznik. Ta se deli na tri precej samostojne službe: poveljniško, operativno in znanstveno. Izbrana barva znanstvenikov je bila modra, operativci so nosili rdečo (v izvirniku je to pomenilo, da bodo kmalu guznili), medtem ko se je poveljniška kasta odevala v zlato. Toda situacija se je ob prihodu prvega filma iz franšize spremenila, saj so naenkrat vsi pričeli nositi rdeče cunjice, pripadnost posameznim rodovom pa so izkazovali z značkami. Za časa Nove generacije so nato spet uvedli večbarvne uniforme, le da so se poveljniški kadri oblekli v rdečo, dočim so operativci – med katere so po novem spadali tudi strojniki, taktični oficirji in podobna zalega – postali zlati. Občasno je prihajalo do tega, da je kdo nosil drugačno oblekico, kot naj bi jo predpisovalo delovno mesto. Worf recimo spada med poveljnike, vendar v TNG nosi zlato uniformo, v DS9 pa je rdeč. A nad takimi nelogičnostmi vihajo nos le največji ljubitelji. Kot zanimivost: tudi v poslednji seriji, nesrečni Enterprise, so ohranili barvno shemo. Akoravno so vsi oblečeni v modre pajace, imajo ramenske obšive v barvah izbrane sekcije. O zgodovini in razvoju uniform bi se dalo napisati še dosti več, vendar je to bolje prihraniti za pošten vedež, ki se ima zelo verjetno zgoditi v bližnji prihodnosti, saj nas prvi prikolice že opozarjajo na nov, že enajsti zvezdnostezni film.


Geekovska obsedenost z Zvezdnimi stezami je pregovorna, zato mrgoli trgovin, ki prodajajo uniforme vseh generacij.

Kako spravijo mehurčke v peneče vino?

Kar je bilo od trenutka, ko je v 17. stoletju slepi Dom Perignon napravil prvo steklenico penine, skrbno varovana skrivnost samostanskih bratov v francoski pokrajini Champagne, je danes tehnološki postopek, ki ga obvlada vsaka vinska klet, ki da kaj nase. A vendarle se jih k temu početju ne spravlja dosti. Priprava pravega šampanjca je namreč zamudno početje, kar za sabo potegne stroške. Tudi zato je šampanjec pijača, ki ponavadi spremlja samo posebne priložnosti. Toda penin je cel kup, porečete – očitno obstajajo hitrejši in cenejši načini. Res je, obstajajo tri metode, kako priti do penečega vina: šampanjska, italijanska in cenena.

Francozi in snobovski vinopivci bodo na vse kriplje prisegali, da je šampanjska metoda edina prava. A tudi tu se krešejo mnenja, katera, saj poznamo dve, tradicionalno in moderno. Tradicionalni postopek je tisti, ki so ga iznašli menihi in gre takole. Mošt samotok (to je tisti, ki izteče iz grozdja brez stiskanja) napolnijo v sode in pustijo, da zavre, enako kot klasično vino. To 'predvino' Francozi imenujejo cuvée in ga pustijo leto ali dve, da dozori v sodu. Nato ga pretočijo v šampanjske steklenice. Te so dosti močnejše od navadnih buteljk, ker morajo zdržati močan pritisk, tja do šest barov. Vinu znova dodajo kvasovke, ki tolerirajo malce višjo vsebnost alkohola, in natanko določeno količino sladkorja, nakar jih začepijo. Dodani sladkor sproži sekundarno vrenje, nastali ogljikov dioksid pa se, ker ne more uhajati, prične raztapljati v vinu. Steklenice v kleti počivajo več let. Po tradicionalni metodi je v steklenici ostala usedlina, zato je bil šampanjec moten. Potem pa se je neka teta v devetnajstem stoletju domislila, da bi bilo usedlino pametno odstraniti. Zato so pričeli steklenice postopoma obračati na glavo, tako da se je usedlina nabrala ob zamašku. Nalašč strenirani kletarji so potem steklenico na hladnem odčepili in jo hitro zamašili z novim zamaškom. Ob tem so izgubili nekaj plina, a šampanjec je bil čist! V tem, zadnjem koraku je šampanjcu dovoljeno dodati sladkor, tako da je primeren za različne okuse, od ekstra suhega do sladkega. No, v modernih časih drož iz steklenic spravijo tako, da vrat steklenice zamrznejo in se dragoceni ogljikov dioksid ne izgubi. Pravi šampanjci zorijo od treh do osmih let, čeprav se nekateri pojavijo na trgu že po dobrem letu. Vse je odvisno od okusa pivcev, kajti vonj in okus se s staranjem značilno spreminjata. Slovencem najbolj znana predstavnica šampanjske metode je zlata radgonska penina.


Dom Perignon, slepi samostanski brat, ki je iznašel peneče vino, je dandanes blagovna znamka najprestižnejšega šampanjca, kar ga lahko kupite.

Italijanska metoda, znana tudi pod imenom charmat, je enostavnejša. Za Italijane vemo, da ljubitelji dobre kapljice, vendar so ob tem dosti bolj komotne sorte. Zato so pometli s francoskim kompliciranjem in se odločili, da bodo sekundarno vrenje opravljali kar v močnih sodih iz nerjavečega jekla. Lesene sode je namreč vedno razgnalo. Ravno zato je metoda mlada, pojavila se je šele na začetku prejšnjega stoletja. Bistvena prednost charmata je v tem, da se ni treba ukvarjati z zamudnim odstranjevanjem usedline iz steklenic, tako kot ne z dozorevanjem. Ko je primarno vrenje končano, mu takoj dodajo sladkor in kvas. Ko je konec sekundarnega vrenja, pa vino enostavno pod tlakom pretočijo skozi filter v steklenice in že ga pošljejo na trg. Ves postopek lahko traja manj kot tri mesece. Tudi zato so za italijansko metodo primerne bolj aromatične sorte grozdja. Srebrna radgonska penina je napravljena prav po tej metodi.

Zadnja, najbolj balkanska metoda je gaziranje vina. Če date kaj na dober okus, se tovrstne grozote ne boste niti dotaknili. Tovrstne pijače je lahko spoznati, saj gazirano vino za razliko od žlahtnih bratov tvori velike mehurčke, tako kot ostale gazirane pijače, ne fine pene, kot pritiče penečemu vinu. Hm, saj ga nimate samo zato, da se ga nažingate za Novo leto, kaj?

Ko sem se oni dan zaradi neljubega pripetljaja, povezanega z avtoelektriko, mačjim scanjem in poravnanostjo planetov s hudobnimi vesoljci, ustavil na servisu za jeklene prijateljčke, si po oddanem bolidu nisem mogel kaj, da ne bi za probo, kot se reče, sedel v njegovega novega predstavnika. Tako blešččeš in lep je stal tam na podiju! A to ni bilo najbolj impresivno pri njem, niti ni bil to občutek frišnega volana, nedotaknjene prestavne ročice in nezdrajsanih sedežev od švercanja izbeglic v notranjosti. Kot pri vsakem novem avtu, ki da kaj nase, je deviški štirikolesnik najbolj očaral z vonjem. Tistim slastnim vonjem po nič kilometrih, ki, pri moji veri, gre naravnost v vomeronazalni organ in ga presega samo duh po ženski. Njuh. Špric.

Potem ko sem očistil armaturo in se dovolj opravičeval trgovcu, sem prevzel svojo karjolo in se jadrno odpeljal. Vendar nisem bil žalosten – doma me je namreč čakal enako frišen PC, ki sicer ne oddaja slično omamnih dišav, zato pa je ravno tako deviški in bleščavo čudovit.

Zdaj, nemara komu periodična nadgradnja računala predstavlja muko in motnjo v delovnem oziroma igralskem procesu. In res je kar malo zoprno preiskovati kataloge, bobnati na kup sestavne dele in gledati, kako težko prigarana vsotica na transakcijskem računu kopni. Nakar vse nabrano, od plate prek procesorja in rama do diska ter grafikulje & zvokulje, basati v ohišje. Celo če imaš za to prijaznega serviserja, ki mu v zameno nosiš taščin domači breskov kompot (resnična zgodba), gre še vedno po zlu dosti ur, ki bi jih lahko preživel bolj produktivno. Seveda se matična noče zbuditi, hladilnik ni dodobra gor, bios je star kot svet, ves dan preživiš ob dolpobiranju raznoraznih nadgradenj in nucnikov (hvala bogu za natlačenko, še vedno je na njej toliko robe, da prihrani marsikak dolsnem) … Nakar je treba klicati še Microsoft, ker koda za Okna ne dela več in si morata s telefonistom govoriti protigusarske štiridesetmestne številčnočrkovne kode, da se počutiš kot kak borg, zaposlen pri Antipiratskem združenju.

Vendar mora še tako velik cinik & deloholik priznati, da je zagon pravkar orenk nadgrajene mašine nekaj posebnega. Rama je dvakrat več in disk je tišji ter hitrejši, da Vista kar skoči na monitor (toliko bolje, če je tudi ta nov), namesto da bi po stari navadi škrabala po ploščah kot do kraja nalit Prešeren. Špili letijo in užitek je tako inštalirati nove kot spet zaganjati stare. Če je Crysis prej čuhapuhal komaj v 1024 x 768 pri srednjih nastavitvah, je po novem masleno gladek v 1680 x 1050. Je že res, da je predstavitev le del igralne izkušnje. Sami veste, da sem človek, ki ceni vsakovrstno interaktivno zabavo in mu je vse prej kot pod častjo nažigati razne pikslaste neodvisnice, ki so po izvirnosti, dizajnosti ter zabavi nemalokrat kilometre pred velikimi komercialnimi projekti. (Naj zopet spomnim na Puzzle Quest, Aquario, Peggle Deluxe.) Toda pri igrah, kjer sta grafika in zvok bistven del izkustva, recimo pri Crysis, Bioshocku ter Call of Duty 4, hudič pač vzame šalo. Če take izdelke goniš na podhranjenem abaku, nisi zvit kot lisica, temveč si delaš medvedjo uslugo in levji delež užitka gre po zlu, tako da na koncu zgolj še živalsko tuliš od jeze.

No, kakor sem vesel frišnega računala (če vas že zanima: core 2 extreme QX6700 na plati D975XBX2, geforce 8800 GTX, 4 GB Corsairjevega rama … edino soundblaster x-fi še pride), pa bi ga rad čim prej čim bolje izrabil. In tu naletim na prepreke, saj na peceju kratko in malo ni na voljo vse, česar si želim, ne glede na to, ali je doma sestavljen, Dellov ali Applov, ko se v tej cifri ravno bavimo z maci. Očitno lahko tudi tu potegnem vzporednico z avtomobili, kajti ni furalice, s katero bi lahko enako vozil povsod. Slejkoprej se od nekod vzame pobočje, ki bi ga lada niva zmogla brez težav in osramotila vse ostalo, na avtocesti pa bi razpadla, da bi kosi leteli do Sankt Petersburga. Tako ne morem na abaku več igrati nobene nove vrhunske športne simulacije – niti košarke, niti hokeja, niti fuzbala. Vse igre, ki so na tem področju res dobre, se pravi NBA 2K8, NHL 08 in FIFA 08, so v tistih ta pravih verzijah doma na xboxu 360 ter playstationu 3. Enako velja za japonske frpje in še kako (pod)zvrst. Ampak tako pač je in kljub visokim željam niti ne pričakujem, da bom z novo mašino prevozil čisto vsako igrarsko krajino. Ne glede na to, da je vredna toliko novcev, da bi si lahko namesto nje počasi že privoščil tistega kolesnega bleščavca na podiju …

Sneti



Filozofsko vprašanje: nov avto, nov računalnik ali kaj takega?

LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
02. NFS PROSTREET	59
03. CALL OF DUTY 4	82
04. WORLD OF WARCRAFT	--
05. CRYSIS	91
06. PRO EVO SOCCER 2008	75
07. THE SIMS 2	90
08. SUPREME COMMANDER	92
09. BIOSHOCK	90
10. C&C TIBERIUM WARS	85

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Tomaž Eržen iz Železnikov (igra ena velika)
- Jernej Kalašnik iz Kranja (igra ena nič manjša)

Kakšna je razlika med Yohanom in Supermanom?
Yohan ne nosi vedno spodnjih gat čez pajkice.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. UNCHARTED (PS3)
02. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
03. NFS PROSTREET (PS2)
04. CALL OF DUTY 4 (PS3)
05. NFS PROSTREET (PC)
06. GOD OF WAR (PS2)
07. WORLD OF WARCRAFT (PC)
08. CRYSIS (PC)
09. NFS CARBON (PS2)
10. KANE & LYNCH (PS3)

Sponzor naj prodajanih:



Spider-Man: Friend or Foe

Pa razdrimo eno o naši mladeži. Ne o tebi, bučko: ti si star že najmanj trinajst let in veš, kaj so joški (sicer obrni na stran z nago babo ali pojdi na svež zrak). Govorim o onih res tama lih, ki še niso prispeli niti do dveh cifer. Zdaj, po eni strani jim gre zavidati. Če se spomnim svoje rosne mladosti, sem bil v primerjavi z njimi nehumano deprivilegiran. Oni si lastijo 3D kina, mobitele, plazme, hude igrače in HD-špile, mi smo imeli pa trde mandolate, ČB-televizorje, napihnjene gume namesto sank ter bliip-bliip ZX spectrume. A hkrati se mi zdi, da mi je 'revščina' iz Juge dobro storila. Obdržal sem namreč zdrave možgane in nepoškodovane roke, kar bi bilo nemogoče, če bi se do mene prebil kakšen tak debilajzorski izdelek za sodobne froce, kakršna je hodi-naprej tepežkarica Spider-Man: Friend or Foe.



S soigralcem se moreta na krovu križarke pomeriti tudi v spopadnem načinu. Arene zanj prispevajo nabrane 'skrivnosti' (itak, da so jasno vidne).

Največji hec je ta, da prvi vtis ni napačen. Pajkomož se v lahkotno spektakularni uvodni animaciji ravsa s svojimi tipskimi sovražniki, nakar vse skupaj teleportirajo na krov plovila organizacije S.H.I.E.L.D.. Ta Spideyja najame, da bi raziskal padec meteorja, povezanega z dvigom vojske hologramskih pošastkov – phantomov. Štorijica sicer ne bo osvojila nobene nagrade, je pa razgibana, primerna za strip in nabita z zabavnimi trenutki, od Spiderjevih zafrkantskih komentarjev do obešenjaškega računalnika, ki nagaja. Na krovu heroj izbere potovanje na eno od petih stopenj, kot so Japonska, Nepal in Transilvanija, ter želeno od četverice misij v njej. Na njih zbira sredstva, s katerimi nadgrajuje sebe in svoje moči ter izbira in jača sopotnike. Spideyjevi značilni nasprotniki imajo namreč oprane možgane, zato se mu pridružijo, naleti pa tudi na pozitivce. Tako je zmerom v družbi pomočnika iz orenk nabora, v katerem najdemo Silver Sabla, Venoma, Doca Ocka, Green Goblina in Blada. Friend or Foe svojega zanikrnega bistva ne razkrije niti, ko se lotiš igranja. V preprosti nadzorni shemi, kjer je en gumb namenjen udarcem, drugi prijemom in tretji skoku, se načeloma zanimivo prebiješ skozi nekaj valov phantomov. Kombinacije so seveda kratke in enostavne, vendar sistem ni tako butast, kot se zdi, saj je moč v navezi s prijemi delati verige, ki se prilagajajo tvojim pritiskom. Bumtreskpaf je dokaj lep na pogled in nabit s svetlobnimi učinki, pa tudi okolica ni tako napačna, čeprav je nekam prazna. Poraženi grdavži in razbiti objekti izpuščajo svetleče točke (valuto za nadgrajevanje sposobnosti), take, ki obnovijo energijo, in kristale za štiri vrste specialk. Mednje se umeščata neranljivost in večja moč, dočim ne gre niti brez moštvenih potez. Ko jih sprožiš, Spidey in tovariš izvedeta luftofrčno animacijo (vsaka naveza ima svojo) in naredita dar-mar, ki zbriše večino sovražnikov. Šefov in medšefov je kar nekaj, nadzor nad kolegom pa lahko kadarkoli prevzame soigralec. Drugače sotrpina nadzoruje računalo, ti pa lahko med njima preklapljaš. Okej, saj v bistvu ne počneš drugega, kot da hodiš naprej po premočrtnih nivojih, malo skačeš, stopiš na kako stikalo in veliko mlatiš po knofih. Ampak govorimo o špilu za ruljo, ki še ni dopolnila deset let!



Je tole Marvel Ultimate Alliance za tamale? Daleč od tega, saj je kljub podobni zasnovi neprimerno bolj enolična, rutinska in kratkomalo debilna.



Tako posebne sposobnosti (zgoraj) kot frpjsko napredovanje so definicija pojma 'samo sebi namen'. Le da ima založnik puhlice za na ovitek!

Toda pozitivna vibracija zlagoma izginja, dokler ne ostane trpko spoznanje, da je vse skupaj navaden mekonij (dojenčkovo blato, to je). Activision ima namreč malčke za kretene, saj meni, da jim bosta zadostovali v nedogled servirani osnovni vrsti sovražnikov z občasnim pridruženjem malih frčečih stvorčkov in recikliranimi medšefi. Nakazice so lesene in brez trohice umetne pameti, otrok pa jih demolira tako, da goni dva knofa in sem ter tja skoči. Na vseh stopnjah neke okolice domujejo enaki nasprotniki (v naslednjem okolju so le drugače oblečeni), ki se obnašajo enako, uletavajo v enakih valovih in so opremljeni s skoraj enakimi sposobnostmi. Da jih pobiješ na domala enak način, ni treba dvakrat reči. Slična monotonost velja za tvoje like, ki so kopije Spider-Mana.

Če misliš, da bo Zeleni goblin letal okoli in delil pravico z boarda, se hudo motiš. Nadgradnje so brezzvezne, medtem ko šefi po vrsti odmrejo zaradi obmetavanja s predmeti. Miselnih orehov ni, špil pa je ob vsem tem nečloveško lahek, kajti vdelava težavnostnih nivojev je bila proti verskim načelom avtorjev. Tako pred ekranom spiš že po pol ure od skupaj šestih, ne glede na to, ali si star sedemdeset ali sedem let. Pri tem tvegaš upad inteligenčnega kvocienta, sežgane kite v dlani in izkrivljen pogled na igre v splošnem. Če je tole prihodnost špilov za froce, bi raje ostal v delovni brigadi stare Juge, v vročih dneh kopajoč vodovod za Bačko Palanko.

Sneti *zdaj ve, kaj pomeni biti sodoben mulec. Imeti prazno lobanjo in uničen palec od knofodrka!*

32

grafika, zgodba in podlaga za sistem ✔ rabarbara z dlanmi bi najbrž uživala ✔ degenskost igranja ✖

Beenox / Activision

Shadowgrounds Survivor

Nekateri so res na komot. Recimo Slon in sadež. Ali garažni finski razvijalci Frozenbyte, ki so pred dvema letoma izdali Shadowgrounds, solidno in poceni klavščino zunajzemeljskih gnusob (J151, 77). Za razliko od večine sodobnih špilov se reč ni odvijala iz prve perspektive, marveč iz pogleda od zgoraj, natanko tako kot klasika Alien Breed. V vlogi jeznega mehanika smo na tujem planetu besno prožeč ognjena krepela hodili naprej in se utapljali v gejzirjih krvi zobatih ter oboroženih žverc, vmes občudujoč podobo z naprednimi svetlobnimi učinki. Saj ne, da bi bila igra kaj prelomnega. Je pa bila čisto uživantska.



Napad v skladišču sredi igre razkrije tipski finski recept: val za valom istih gnusob v enakih konfiguracijah.

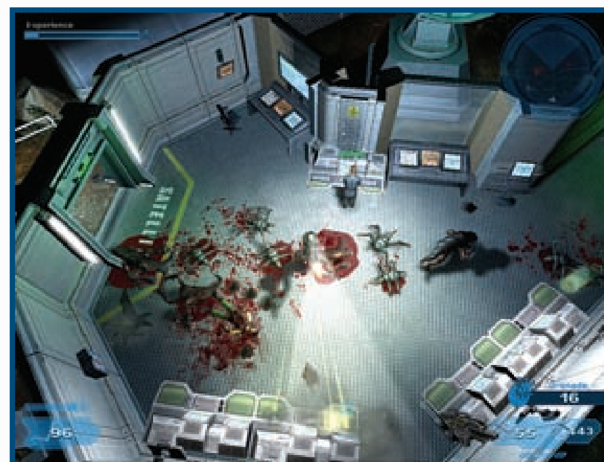
In kaj storijo Frozenbyte s pridobljenim cekinom & spoštovanjem? I, sfračkajo ju za špil, ki sploh ni nadaljevanje, temveč ziheraški spinoff prvenca! Namesto da bi izvedeli, kaj se leta 2096 zgodi po invaziji na Jupitrovo luno, gledamo stari konflikt iz zornih kotov treh novih likov: marinca, brkatega silaka in babure. Špil izmenjuje nivoje zdaj te, zdaj one osebe in tako plete standardno ohrno, nepomembno pripoved, ki komaj kaj razširi izvirno. Pa že tista ni bila oskarjevska. Seveda je utopično pričakovati, da bi lahko sami izbirali lik in da bi se nastopajoči bistveno razlikovali. Vsak ima lastna orožja, kot so bazuka za marinca, railgun za ženskuljo ter metalec plamenov za mišičnjaka. Vendar krepela akcije ne določajo tako, kot bi se spodobilo. Osnovni prijem hoje nazaj ali kroženja (premikamo se s klasičnim WSAD) in naziganja (muho z miško nadzorujemo neodvisno od soldata) deluje kot urica, zlasti ko našudiramo enostavne vzorce premikanja sovražnikov. Šele na koncu približno sedemurne izkušnje na težavnostni stopnji normal imaš nekaj občutka, da ne igraš stalno z enim in istim vojščakom. Pri tem nič ne pomaga nadgrajevanje lika skozi izkušenjske točke, ki jih služiš s krepavanjem capinov. Te odklepajo skupne in likom lastne veščine, denimo ščit, napalmski napad in manualni razfuk aliena. A daleč od tega, da bi te sposobnosti opazno spremenile način klanja. Še največ globine prispeva izboljševanje orožij v zameno za dele, ki jih za sabo puščajo preluknjani monstrumi. Šotganka, ki more vse naboje sprožiti naenkrat, sem in tja dejansko vpliva na to, kako pristopiš k strelski situaciji. Včasih – ne pa tudi dostikrat …

Saj je Survivor fin za dni, ko bi rad izključil možgane in si privoščil nekaj, kar ne komplicira. Pač greš naprej, oni navalijo, postreljaš jih, greš naprej, navalijo, spet jih postreljaš. Špil je v ta namen celo primernejši kot enica, saj je lažji, in čeprav moraš po izgubi vseh življenj spet od začetka nivoja, so ti krajši kot prej, medtem ko energija usiha počasneje. Takisto bi bil krivičen, če bi rekel, da novosti ni. Ene podvrste aliena se od prej ne spomnim, vmes nadzoruješ megakanon, vdelani sta labirintasti in tiholazniški stopnjici. Nadgradili so grafiko, ki je zaradi luštnih svetlobnih in vremenskih učinkov za tak izdelek presenetljivo kakovostna, ter pripojili fizikalni model. Tega lahko nadzoruje kartica ageia physix in botruje razpadlim šatuljam, podrtim drevesom ter raztreščenim sodom. Sodovje lahko uporabiš za prepreko in mečeš v luft skupine baštardov, pri čemer je lepo opazovati, kako kosci vsega frčijo naokoli. Pa dodali so urejevalnik nivojev ter omogočili mode.



Bljuvalo ognja je super za horde manjših živali, a je uporabno tudi proti večjim gnusobam. Ne, dizajn ni ravno vrhunski.

A vse to na igralno srčiko vpliva malo. Mar bi Finci namesto lepljenja tehnikalij poskrbeli za bolj navdihnjene valove sovražnikov, ki niso ne na nivoju enice, ne mojstrovin tega žanra. Le par bojev je takih, da moraš zapreči sive celice in pokazati resnično spretnosti ogibanja & streljanja, pa še te izkusiš na nivoju hard. Ostalo je standarden, nekam enoličen špancir skozi hordice malopridnežev, ki smo jih po vrsti videli že v enici, od gigerjevskih grizcev prek brutov in pajkovskih sitnob do nevidnih strupkov, ki jih zagledaš v soju baterijske svetilke. Prav spomnim se, da sem glede tega, kako so valovi sestavljeni, v prvencu bolj užival. Še večje razočaranje je manko šefov, saj srečamo enega samega, in še ta je postavljen zgodaj ter je večja izvedenka standardnega nasprotnika. Za nameček niso odpravili zatikanja ob robove objektov, ki te rado spravi v težave, in najeli govorcev, ob katerih ti ne bi segnila ušesa. Multiplayer za dva zdaj poleg sodelovalnega opravljanja kampanje vsebuje preživetvene misije, ki jih odklepamo in jih opravljamo za točke.



Krvi in razpadlih telesc ne manjka. Nasploh je igra tehnično presenetljivo podkovana in vsebuje širok nabor nastavitev, da steče na revnih mlinčkih ter je videti spodobna na hudih mašinah.

Kul, toda večigralstvo ostaja prikovano na eno mašino in ne pozna ne spleta, ne lokalne mreže. Drži, da Survivor pri slabih dvajsetih evrih, kolikor v obliki spletnega nakupa stane na Valvovem servisu Steam *(www.steampowered.com)*, ni drag. Po drugi strani pa prvenec zdaj košta pol manj in je, pri moji zobati mami, bolj domišljijski ter žmohten. Tako je to, če si na komot.

***Sneti**, rumeni čekani in veliko krvavega mesa. Še en običajen idrijski zajtrk.*

64 vzdušna rešetalna arkada stare dobe ✔ urejevalnik kart in odprtost za mode ✔ sodelovalno večigralstvo ✔ nižja cena ✔ bolj lenoben odvrtek kot nova igra ✖ manjka šefov in z navdihom narejenih valov sovražnikov ✖ stare težave ✖

Frozenbyte / CDV



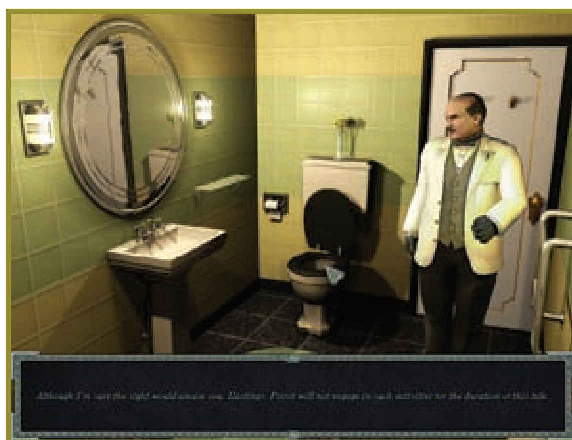






Agatha Christie: Evil Under the Sun

Da gre v tretje rado, je univerzalna tolažba, ko se kaj sprva noče posrečiti. Ampak tule mantra odpove, kajti pustolovščine po knjigah Agathe Christie nas jezijo že več kot dve leti in nič ne kaže, da bodo v doglednem času jenjale. Res škoda vrhunskih kriminalk, ki bi si zaslužile boljši igrarski tribut. Tokrat so v špil prelili Zlo pod soncem, kjer se Poirot bavi z umorom igralke v angleškem počitniškem kraju. Zgodba je podana skozi pogled nazaj; Belgijec jeseni leta 1940 s prijateljem Hastingsom ždi v blindirani pisarni, zunaj pa tulijo sirene. Vohljač tovariša kratkočasi tako, da mu da priložnost iz prve roke izkusiti, kako je poleti strl zapleten primer. Igraš torej kot Hastings, ki se vživi v vlogo Poirota. Odnos med njima je vešče napeljan, prav tako k prijetnosti doprinese leżernost sočno zelenega otočka, kamor se v duhu preselita. Za dopustovanje si ga je izbral kup zanimivih ljudi, ki segajo od srednješolke, ki je obsedena z vudujem, do stoičnih rogatih mož in gobezdavih tet, ki rade pletejo.



● **Kopalnice mi gredo v avanturah pošteno na jetra. Sploh če sem v hotelu in preiskujem identičen sekret za sekretom, da iz pozabljenega koša izbrskam uporabljen vložek.**

Kot v romanu se vse skupaj začne že pred umorom, ko se črni oblaki šele zbirajo. To obdobje je nenavadno, saj Poirot sluti, da se bo nekaj zgodilo, in začne tkati poznanstva, ki mu bodo pri preiskavi v pomoč.



● **Pomiri se, punči. Saj sem obljubil, da fotru ne bom povedal, kam so izginile njegove najboljše cigare.**

V ta namen postane deklica za vse in hotelskim gostom pomaga na raznotere načine. Gradi recimo opazovalnico za ptiče, trudi se pri izbiri daril za obletnico poroke, miri nesporazume med sprtimi pari in podobno. Kasneje se je po ozkem pasu kopnega moč odpeljati v bližnjo vasico, kjer so mehanična delavnica, krčma, policijska pisarna in trgovina. Lastnica slednje ima na voljo tudi majhno knjižnico in kemijski laboratorij za testiranje substanc. Več napeljanih niti pripomore k občutku delne nelinearnosti, vendar je v okviru posameznih poglavij kljub temu treba obkljukati vse, preden napoči naslednja etapa. Naloge so dokaj lahke, zahtevajo pa toliko dolgoveznega brskanja po sobah in vračanja na znana prizorišča, da jih imaš hitro zadosti.

Reči, ki izginejo v Poirotovo suknjo, je ogromno, proti koncu prek trideset. Čeprav smo tega v avanturah vajeni, pa je hecno, da brčičar s sabo vlači veslo, polomljen rešilni obroč in podobno kramo, obenem pa srdito brani imidž finega gospoda, ki si pusti streči od spredaj in zadaj. Tako se otepa plezanja po lestvi, plavanja in ostalih fizičnih naporov, zaradi česar je dostop do nekaterih krajev po nepotrebnem otežen. No, če že zemljevida ni, skakanje okrog olajšajo vsaj hitri dvokliki. Dobrodošel je tudi prečiščen vmesnik brez izbire dejanj, prav tako je preteklost kombiniranje predmetov s tlačenjem v okenca. Na vrh zaslona so postavljeni gumbi za inventar, mapo z dokumenti in vrnitev nazaj v pisarno, kjer se skozi Hastingsove oči meniš s Poirotom. Čeprav slednji v vlogi voditelja ostaja neuporaben priganjač, ima tudi novo, koristno pogruntavščino. Na mizi se vrti 'prst sumničenja', ki izda, kaj je treba z določeno osebo storiti. Je na mestu čvek, prisluškovanje, nemara brskanje po kufrih? In če nisi trdobuč ... khm, trdojedrn pustolovec z obiljem prostega časa, je ob zatiku včasih modro požreti ponos in za nasvet vprašati pomagalni kazalec. Ko veš, kdo je na tapeti, ti preostane še lociranje dotičnika. To, tako kot pravzaprav ves špil, je bolj kot od gibčnosti sivih celic odvisno od potrpežljivosti in sreče. Folk se po vsakem aktu namreč sprehodi, zato moraš vsakič znova prečesati sobo za sobo. Prištejmo pojavljajoče se predmete in nesmiselno vračanje na stokrat videna prizorišča doseže epske proporce.

To je rak rana vseh Agatinih avantur in poglavitni vzrok, zakaj serijo še vedno cenim toliko kot zažgane vampe. Trojka je sicer od vseh delov še najbolj prebavljiva. Zabava ob Poirotovem šopirjenju je zagotovljena, prav tako ji v plus štejem prikupno podobo in dobro ujeto vzdušje. A luštna predstavitev ne more skriti puhlega, plitkega jedra. Okornega sistema iz prvih dveh špilov niso nič kaj dosti spreminjali, vse skupaj so le poenostavili in pridali namigovalni noht, da je krikov gneva ob zatikih manj. Kvalitetna, igralna pustolovščina to vsekakor ni, pa če se z njo še tako trudiš in mižiš na obe očesi. V tretje torej (spet) ni šlo, morda v četrto? Ah, sladke sanje ...



● **Angleški otok je svojevrstna, domišljena lokacija za pustolovljenje. Krajina je svetla in zračna, zato sem Poirota rada sprehajala okrog. Vseeno pa bi število prizorišč lahko malce oklestili, ker jih je za tak iskalno-vračalni špil preveč.**



● **Saj gre res za lutkovno predstavo, ampak malo živahneje bi lahko bilo. Gostov v baru skoraj ni, z jedilnico je še slabše.**

***Navi** se obleče v pingvina. Zlikovci se od smeha valjajo po tleh.*

56

prepričljivo vzdušje ✔ poskočen odnos med likoma ✔ nekaj napredka vseeno je ✔ stalno vračanje in ponovno pregledovanje prizorišč ✖ manko elegance in smisla ✖ še en zarjavel žebelj v Agatini krsti ✖

AWE Games / The Adventure Company

DAJ GAS!

UPORABI JOKERJA, VOZI HONDO!



www.kolosej.si/dajgas

HONDA AMBROŽ S LEASING KOLOSEJ

najnajstniškarevija

02 februar 2008
2,15 EUR

9 771318 803003

Valentinovo!

Kam na zmenek? Izberi pravo darilo zanj!

TEST: kakšen je pravi fant zate?

Nauči se pravih navad

POSTAVI SE ZASE!

Informativni dan 2008: BODI PRIPRAVLJENA!

POSTERJI: US5, LEONA, TABU, OMAR, NIGHTWISH, CASANOVA, LUNA ...

+ darilo

MASKARA ZA ZALJUBLJENE VALENTINOVE POGLEDE



Odklikaj tudi na

naj najstniški portal

www.smrklja.si

Že v prodaji!

JEROME SEYDOUX IN THOMAS LANGMANN
PREDSTAVLJATA

GERARD DEPARDIEU CLOVIS CORNILLAC BENOIT POELVOORDE ALAIN DELON
VANESSA HESSLER FRANCK DUBOSC JOSE GARCIA STEPHANE ROUSSEAU
JEAN-PIERRE CASSEL ELIE SEMOUN ALEXANDRE ASTIER

Asterix NA OLIMPIJSKIH IGRAH

REŽIJA FREDERIC FORESTIER IN THOMAS LANGMANN
« LIKI RENE GOSCINNY IN ALBERTO UDERZO »



SAMO V KINU OD 07.02.2008



STALLONE

JOHN RAMBO

MILLENNIUM FILMS NU IMAGE EQUITY MEDIENFONDS
SYLVESTR-a STALLONE-a SYLVESTER STALLONE "JOHN RAMBO"
JULIE BENZ PAUL SCHULZE MATTHEW MARSDEN GRAHAM MCTAVISH KEN HOWARD
REY GALLEGOS MAUNG MAUNG KHIN TIM KANG JAKE LA BOTZ
SHEILA JAFFE BRIAN TYLER LIZZ WOLF SEAN ALBERTSON
FRANCO-GIACOMO CARBONE GLEN MACPHERSON
RANDALL EMMETT GEORGE FURLA ANDREAS THIESMEYER
JOSEF LAUTENSCHLAGER DANNY DIMBORT BOAZ DAVIDSON TREVOR SHORT
AVI LERNER KEVIN KING TEMPLETON JOHN THOMPSON
SYLVESTER STALLONE SYLVESTER STALLONE

v kinu od 21.02.2008 FIVIA

Fantasy Wars

Aggressor v lekciji, kako fantazijsko potezno strategijo napraviti privlačno in zanimivo.

82 dostopen sistem ✔ dobri izzivi ✔ dolga kampanja ✔ vleče kot sam hudič ✔ zaradi recikliranja starih formul se izpoje ✖ omejeno večigralstvo ✖ kje so kake markantne beštije? ✖

Ino-Co / 1C Company

Naj mi čitavci in čite oprostijo, da sem se pri opisu Galactic Assaulta na sosednjih straneh spet usajal čez kvaliteto domišljijskih poteznih strategij, kajti Fantazijske vojne so mi prišle v kremplje šele mesec za njim. Moral bi bil pričakovati, da bo slej ko prej nekdo vzel za osnovo prastari Fantasy General in napravil igro, ki mu bo hvalevredna naslednica. Taka zamisel je padla na um ruskim avtorjem Ino-Co (hmm, je ime v grabljicah mogoče videti bolj elegantno?), ki osnove niso prav veliko spreminjali, kar je za Ruse nenavadno. Pred seboj imamo tako lično šesterokotno mrežo, po kateri se sprehajajo vitezi, orki, vilini, in ostala klasična fantazijska zalega. Presunljivih zverin na spiskih treh vojska ni, tako da srečamo stare znance viteze, kopjenosce, lokostrelce in kar je še takega pri ljudeh, pa orke, trole in gobline v orkovski armadi. Na koncu je tu zavezništvo vilinov in škratov ... Čakaj malo, kaj?! Oni skupaj?! Rusi, pač. Imajo pa škratolini med drugim zmaje.



Poleg običajnih enot so prisotni tudi heroji, ki jih je moč nabildati čez peto stopnjo in so idealni za juriše.

Vsaka od enot ima številsko opredeljene prednosti in slabosti, kar narekuje skrbno rabo glede na to, kakšen sovražnik nam hodi v zelje. Goblinov ni dobro pošiljati pod kopita vitezov, temveč se jih skrije v hosto. Natanko tako kot v Fantasy Generalu obstajajo trije načini napadov: prsa ob prsa, na daljavo in skirmish – to je napad na sosednji prostor brez povratnega ognja, razen če ni tarča tudi izvidnik, ki obvlada to vrsto spopada. Izvidniki so v tej igri presneto močni, sploh ko jih polno nadgradiš z izkušnjami. Enote lahko dosežejo pet izkustvenih stopenj in za vsako jim izberemo dodatno sposobnost (perk). Te segajo od navadnih dvigov statistik do precej pesjanskih, kot so nevidnost in strupene osti, ki ne puščajo ranjencev. (Ko se enoti udarita, se izgube delijo na ranjence, ki jih lahko enota sama pozdravi s počivanjem, ter krepnjence, ki gredo po gobe za vekomaj.) Izbiranje perkov je zato pomembna reč in mimogrede se zgodi, da naletimo na karto s prostranimi goščavami, mi pa smo namesto mojstrovanja v gozdnem boju izbrali nekaj tretjega. Teren je v igri neznansko važen in napačna postavitev nas hitro stane morebitne prednosti na drugih področjih, ko se konji zaganjajo v hrib, goblini pa se režijo kot peklenščki in pošiljajo dol morilsko kamenje. Morale kot take v sistemu ni, se pa da enoto 'zlomiti' z izgubami ali posebnimi sposobnostmi.

Dinamika je torej nekje na ravni Panzer Generalov in je dandanes že bolj kot ne postana, če odštejemo perke. Tudi štorija ni nič posebnega. Ampak čar Fantasy Wars leži v izvedbi. Vmesnik je eleganten in pregleden, zlasti pa navdušijo karte v puščavništvu. Te so narejene prefinjeno in nam servirajo strateške probleme, ki niso vezani na en sam trik. Ves čas neusmiljeno teče ura, kajti od tega, kako hitro misijo končamo, je odvisna nagrada. Prištejte kup drugotnih ciljev, ki običajno pomenijo lov na močne artefakte, pa je razbijanje glave s pedantnim postavljanjem soldatov zagotovljeno. Hkrati dogajanje zaradi ravno prav dolgih nalog in preprostosti teče brez večjih težav in kdor pozna FG, ve, kako nesramno zna reč potegniti vase, ko pred nami nastaja elitna vojska izkušenih, z močnimi artefakti opremljenih enot. Ki jih lahko preimenujemo, recimo v Uničevalce, Peklenske sinove ali Zvončice. Lušten je tudi izgled: ne more se sicer meriti s kakim Company of Heroes, saj je bolj warcraftovsko barvito kockast, toda potezni strategiji je pisan na šestkotnike. In nenavadno podroben, saj se ob boju trume zverinic besno udarijo, da udje, čekani in kopja letijo vsenaokrog, medtem ko uroki orjejo po zemlji. Tri kampanje s skupno 28 nalogami ponujajo zvrhano mero izzivov, je pa res, da se zaradi enostavnosti igra proti koncu začne vleči. Potožil bi tudi nad majhnim številom večigralskih kart in opcij.

Fantasy Wars nemara ne izumijo česa novega in po zapletenosti ter izzivu ne morejo ob bok Korsun Pocketu in The Operational Art of War. Toda s simpatičnostjo in eleganco so idealna izbira za tiste, ki jih je strah težjih poteznih strategij.



Nemara reč od daleč izgleda kot Heroes of Might & Magic, vendar gre za čistokrvno žokalo šestkotnikov, kot je bil Fantasy General.



Štorija se vrti okrog orkovskega vpada na človeško ozemlje, nakar se vmešajo še ostali. Zlajnano, ampak sem in tja premore dober dialog.



Ko pogled čisto približamo, se enota razdeli na posamezne vojščake v barvitih oklepih ali pa trole s posebej hudo obliko luskavice.

Asterix at the Olympic Games



Ni kaj, Asterix in Obelix se kar dobro posojata špilom. Dospela je tako nova ploščada v klasični galski maniri, kar pomeni pisan kotel mikastenja Rimljanov, skakljanja in heca. Zgodba le delno črpa iz istoimenskega stripa in aktualnega filma. Radoživa pretepača se odpravita na olimpijske igre, da bi pomagala zaljubljenemu sovaščanu in ustavila coprnika, ki zlorablja ključ za prehajanje med dimenzijami. V ozadju spletkari Cezarjev sin, željan stopiti iz očetove sence in se polastiti sveta. Rezultat je mešanje svetov filma, stripa ter igre. Druid Panoramix postane servieta v slogu Paper Maria, po gozdu pri galski vasici pa se klati rimski atlet Gluteus Maximus iz mesa in krvi. Vse skupaj je dokaj smešno, k čemur pripomorejo odlični glasovi likov, zlasti Obelixova nedolžna prostodušnost.



● Ena od olimpijskih panog je rokoborba, kjer s somišičnjakom tekmuješ, kdo bo nalomil več Rimljanov.

čeprav v kaki zafrknjeni plezalno-skakalni sobani ne bi škodilo več nadaljevalnih točk. Špil je priporočljivo igrati s ploščkom, saj tipkulja ni preveč udobna, sploh če se za njo gužvata dva. Je pa kamera trn v riti ne glede na način nadzora, saj je nastavljiva le na papirju in rada odtava. Zlasti nemarno je, ko pobezlja med metanjem soldatov v tarčo. Naloga je pač ne-



● V filmu je ključna hitrost, tu pa so pravila bolj barbarska. Bistvo je, da na cilj prideš z manj razbito šajtrgo od tekmeca.



● Tale tarča ni izbirčna, medtem ko enobarvne goltajo le pehoto z ustreznim kolorjem uniforme.

Z Asterixom vnovič okrog lomastita v paru, kjer lahko enega prevzame soigralec. Računalniško voden drug se dobro znajde, tako da samotnikom ne bo sile. Blondinček ob pomoči vrečk z magnezijem postane plezalec in se kot perzijski princ preganja po stenah z ozkimi poličkami. Po stari navadi se včasih povzpne na žičnico in se pusti vleči, medtem ko premikanje težjih kvadrov prepusti obilnejšemu kolegu. Kar se tiče preštevanja reber, se vrača kopica udarcev, iz katerih je mogoče naklepati preproste kombinacije. Vojaclja najprej klofneš, nakar ga primeš za vrat in z njim radostno udrihaš po drugih. Pobe je mogoče tudi ekspresno izstreliti v nebesne višave, od koder nato kot toča padajo na tovariše. Tega je na srečo malo, ker je nadzor pikiranja dokaj lesen. Novost je lajna, pri kateri je treba fičfiriče v barvnih uniformah nalomiti skladno s pisanimi notami melodije. Iz našeškancev letijo čelade in pomnoževalni bonuski zanje. S to valuto kupuješ nove udarce, filmske izsečke in krepčilne kračе. Žretje, nad katerim Obelix redno benti, najdeš tudi v zakopanih gršnega napoja. A eno si boste gotovo zapomnili, ker je nadcarska.



● Napumpana žaba se sčasoma prazni, zato je treba gole zabijati brez cincanja. Posebej veselo je, če te ovirajo vojaki.

kih vazah. Po nivojih so razmetane še kletke z golobi, ki prav tako odklepajo dobrote, in težko dosegljivi ščiti za jačanje zdravja. Tokrat je slednje manj na udaru kot v prejšnji igri, Las Vegumu. Pretepov je namreč manj in vse skupaj ne gre toliko na nož. Zato je tudi komaj kaj sekvenc z goltanjem čarob-

Ugankarski del obsega kup stikalnih puzel in ciljanja tarč, kjer pridejo prav tako legionarji kot, em, napihnjene krastače. Te so v vlogi žoge tudi pri nogodbojki, eni od olimpijskih podiger. Ostale discipline segajo od skoka v daljino prek metanja kopja in kladiva do teka ter dirk z vozovi. Pri vseh je ključno spretno mlatenje po knofih, kar lahko počneš tudi v dvoje. Shranjevalnih stojnic z zaspanim Grkom je dovolj, mogoča, če namesto cilja bolščiš Galcu v fris. Tedaj ni druge kot slepo tekanje okrog, da se vidno polje vrne v manj glavobolno lego.

Četudi je rompompom zabaven, do odličnosti torej ne seže. Poleg kamere in omejevanja z nevidnimi stenami mi je šla na živce zlasti enoumnost puzel. Kako to, da moram vedno premikati bloke sem in tja, če bi Obelix lahko Asterixa na višjo ploščad enostavno dvignil? Kratkovidno in lenoritno. Ne rečem, sodelovalnih ugank je drugače kar nekaj. Hrust recimo zamoti vojake, medtem ko mali popravlja razsut mehanizem. Tudi v bojih je kul, da sta dva. A Galca se razen plezanja igrata domala enako in stvari se prično ponavljati. Čeprav je izvedba profesionalna, bi temu sedemurnemu izletu v Grčijo koristilo več globine in pogumnejših korakov onkraj znanega.

Navix prigrizne merjaščevo bedro in gre teč na sto metrov.

72 igranje z dvema likoma ✔ smešna in kratkočasna ✔ tepež seka ✔ premalo naprednosti pri ugankah ✖ omejeno gibanje po nivojih ✖ ponorela kamera ✖

Atari

Death to Spies

Ni kaj, na tiholazenju je nekaj prav surovo privlačnega. Saj je užitek v igrah vihteti kanone, katerih realni odsun bi nas zabil skozi zemljo do Kitajske, in početi mini genocide, da imaš ekran nenehno rdeče prepleskan. Toda v tem, da prideš neopažen v sredo osjega gnezda in suneš glavnemu negativcu skrbno negovano petunijo ter zbirko prtičkov, je neka višja eleganca in strašljiva moč. Pa



Soldatje te ne razkrinkajo, če samo blodiš naokoli, toda njihove so oči vselej dobesedno prilepljene nate. Tuja oprema na nas se hitro opazi, medtem ko slovanske obrazne poteze zaznajo šele gestapovci. Škoda, da merilniki tako olajšajo zadevo, ker je napetost taka, da te nenehno nekam tišči.

ni važno, ali te privlači voajerizem, ko varno potuhnjen opazuješ nič hudega slutečа bitjeca, kako drobijo po vsakdanjih opravkih, ali dilema, kako se z metodičnim analiziranjem sistema prebiti v njegovo središče. Ni čudno, da so igre na to temo kar zgledno zastopane, od Thiefa prek Splinter Cella do Hitmana. Da jih ni še več, so verjetno krive omejitve vmesnika ter umetne pameti. To je na žalost jasno vidno tudi v Death to Spies.

Igro so kakopak naredili Rusi, kar se da sklepati že po okornem imenu. Toda preden gremo grupno zabavljat čez avtorje; ime je neposredno potegnjeno iz naziva sovjetske protiobveščevalne službe SMERSH – Smert Shpionam, torej smrt vohunom. Zabavljajte torej čez vohune. Ali pa morda raje ne, ker so bili to po vsem sodeč resnobni in brezčutni osebki, ki vam bodo zategnili žico okoli vratu ravno med srebanjem najljubšega čaja. Špil preseneti z nenavadno pristnim in resnim vtisom, saj postreže s slikovito in živo okolico.



Sovragov je na straži preveč, saj okoli kolovratijo celi bataljoni in je osamljenih soldatov za zadavit zelo malo. Vsaka napaka nas hitro stane glave, ker smo šibki in nas dobro merjen rafal hitro pokosi.

med drugo svetovno vojno ter kasneje. Pot nas skozi deset misij vodi po pisanih prizoriščih, kot so vojaške baze, ambasade, jedrski laboratoriji, zbombardirana mesta in taborišča. Naš neumorni junak mora krasti dokumente, ljudi in njihova življenja, podporne stebre mostu (z dinamitom) in še kaj. Naloge niso premočrtne – kako se jih lotimo, je čisto naša stvar. Je pa seveda mnogo laže suniti uniformo in se tako prebiti skozi pet soldatov na kvadratni meter neke postojanke, kot poskušati z morilskimi akrobacijami. Naš heroj domovine v te namene pozna klasične prijeme, kot so hoja po prstih, lomljenje vratu in pristno igranje tujih soldatov (pogled 'Kva?') ter častnikov (pogled 'Na juriš'). A žal se ravno tu začno



Da, prav vidite – vohunimo tudi za zahodnimi zavezniki. Pri tem je dodaten izziv, kako jih kar se da malo do kraja umoriti.

Najsi bo prizorišče kagebejevski zapor ali nemško koncentracijsko taborišče, naokoli je polno podrobnosti, ki dajejo scenam utrip. Pomaga tudi fin grafični pogon, ki z ostro svetlobo riše tako vzdušje, da bi ga rezal z bajonetom.

Predvsem pa se vidi, da je vsebino delal nekdo, ki o tematiki ni bral le na Wikipediji, saj naloge niso za lase privlečene. Že zanimiva štorija z osebami, ki so, o Bog!, zgledno zastavljene, da slutiti, da igra samo sebe jemlje resno. In tako tudi je. Igramo ruskega protiobveščevalca, ki se, zaprt na zaslišanju v ruskih zaporih (revolucija žre lastne otroke in to), v retrospektivi spominja svojih podvigov

problemi. Kakor je skrivanje satansko napeto, mu manjka prepričljivosti, ker je sistem preveč umeten. Že res, da je dokaj pristen in globok, saj je dejavnikov, na katere moramo paziti, mnogo. Sovragi hitro opazijo trupla in se začno mrščiti, če se sumljivo vedemo (denimo mečemo nadrejenemu kovance v glavo). Njihovo stopnjo pozornosti in smer gledanja kaže karta, dočim imamo ob robovih ekrana pokazatelje sumljivosti in glasnosti. Na koncu se tako zavemo, da dosti bolj kot v prizorišče zremo v karto in merilnike, kar v pogubo odpelje mnogo realizma. Tudi umetna pamet ima, čeprav ni tumpasta, prebliske – sovražniki lahko recimo napačen nahrbtnik vidijo, čeprav smo v tovornjaku. Zlasti pa sem pogrešal občutek, da sem dejansko sredi sovražnikov, saj soldatje zgolj nemo buljijo, tudi če nosimo uniformo njihovega najboljšega kolega. A po drugi plati se častnik začne dreti "Diversant!", še preden nas vidi v fris. Želel bi si tudi, da bi bil naš vohun bolj atletski, saj je tako štorast, da bi se ob begu spotaknil ob prvi pločnik, udaril z glavo ob rob in zraven izgubil ključe v kanalu.

No, kljub tem nerodnostim Death to Spies zaradi dobrega vzdušja in dokajšnje globine latentnim zalezovalcem vseeno priporočam. Povrhu avtorji napovedujejo zastonjske nove misije, četudi že vsaka od obstoječih pobere več ur. Saj je res, da lep del časa nemo čepimo za plotom, oprezajoč za čistim zrakom. Ampak ravno to so trenutki, ko te najbolj prime na stranišče, ane?

Aggressor gre za voajerja, pristane pa v koncentracijskem taborišču.

73 dobro vzdušje ✔ raznolike naloge ✔ globina in svoboda ✔ še kar videz ✔ preveč umeten sistem ✖ štorast junak ✖ preveč sovragov ✖ hecna umetna pamet ✖

Haggard / 1C



Za vogalom čakajoči, kdaj se bo preklemana patrulja spomnila premakniti stran, preživimo mnogo časa. Navadite se.

Conflict: Denied Ops

Dan se po jutru pozna – smer, v katero gredo streljanke in igre na splošno, pa (tudi) po Pivotalovi seriji Conflict. Kar je bilo leta 2002 v prvencu Desert Storm še resnobna tretjeosebna komandovščina s štirimi člani, je skozi nadaljevanja mutiralo v Denied Ops, prvoosebno nažigaško arkado z dvema junakoma in taktičnim poveljevanjem kot jagodo na pinjau torti. Se pravi, do neke mere tako kot Ghost Recon Advanced Warfighter na konzolah in Rainbow Six, ki se je z Vegasom takisto podal v bolj neposredno pobijalske vode. Jebiga, izdelek je treba plasirati čim večjemu občinstvu in če bi stregli samo starim kozlom, bi imeli Eidos komaj za kašo s slivami.

Podobno robijaško hrano si v prostem času gotovo delita igralna lika v DO, Graves in Lang. Modela sta uradno sicer posebna agenta Cie, a sta videti taka, kot bi ju izpustili iz zapora, da bi širom sveta opravljala umazane naloge. Eden je nabit zamorec pobrite lobanje in s sončnimi očali, drugi slično okinčan kmetavzarski belec. Sta polna testosterona, nenehoma se podjebavata, a vse skupaj je dosti manj posrečeno in pravomoško kot v Gears of War. Takisto nista na ravni drugega Eidosovega dinamičnega dueta, ki sliši na ime Kane & Lynch, saj s svojim kvazi duhovičenjem, posiljenimi kletvicami in narejenim badassovstvom izpadeta lažno kot zadovoljstvo gospodinj v oglasih za pralni prašek. To zlasti velja za črnca, ki pač mora govoriti 'fuck' in 'motherfucker', sicer ne bi bil yeahbiotch brat iz geta. Podobno zaudarja štorija, ki so jo avtorji očitno sestavili iz parsekundnih ogledov CNNa med prenosi fuzbalskih tekem in bi se je sramoval najbolj pogrošen film. V zblojeno fižolovko, katere medli okus pozabiš po nekaj sekundah vstopa v misijo, kaj šele, da bi ostal s tabo po bednem koncu, so namešali pokvarjenega venezuelskega generala, ruske zmikavte umazanega orožja, naftno krizo, arabske teroriste ter afriške nacionaliste. Če bi dodali še ekologijo in Lindsay Lohan, bi bil seznam ceneno obravnavanih ameriških travm, ki smo jih počasi že vsi naveličani, popoln.

Še dobro torej, da imamo še vedno radi dokaj, čeprav ne povsem enostavne pobijalke grdih fantov. Natanko tak je namreč Denied Ops, ki je na tri četrt precej anjfoh deratizatorščina, nadgrajena s ščepcem ukazovanja sotrpinu. Vojščaka, med katerima lahko kadarkoli preklopimo s pritiskom na tabulatorko, si lastita vsak svoj jerbasek delno realističnih orožij, ki se po opravljenih misijah samodejno dopolnjuje ter nadgrajuje. Srž oborožitve črnca Langa je orjaški mitraljez, ki sčasoma pridobi sposobnost metanja granat in je deležen večjega nabojnika; za rezervo ima pištolo; kasneje pa dobi še bazuko. Graves pak vihti revolver in snajperko, ki jo lahko čez čas z eno roko drži čez ovire ter tako iz relativno varnega zavetja poka neprijatelje, obenem pa mu drugi strelski način omogoča masakre iz nanjo pripete šrotarice. (Ja ja, krneki; hej, saj sem rekel, da so orožja delno realistična!) Ker krepel ni mogoče menjavati, niti jih jemati z mrtvih sovražnikov, orožarna približno določa usmeritev bojevnikov, to pa dopolnujejo njune telesne zmogljivosti. Lang je močnejši, a počasnejši, medtem ko Graves hitreje crkne, vendar je poskočnejši. Iz tega in nabora krepel sledi, da je Lang primernejši za direktne strelske obračune, dočim je Graves ljubitelj pokanja na daljavo ter menjavanja kritij.



● Denied Ops uporabi tudi stari trik, ko greš skozi stopnjo, nakar se nekaj zgodi in se vračaš skoznjo. Ampak je tako solidna, da se ne sekiraš.



● Medtem ko eden švarcijevsko uletava, drugi od zadaj pazi na glave, ki se kažejo izza zabojev. No, to je bolj za dobro slikico – dosti učinkoviteje je, če se skriješ za rob in s snajperico očistiš sobano.

Uspeh na raznolikih lokacijah širom oble, od zasnežene Rusije prek peščene Afrike do skalnate Venezuele, ki jih je mogoče v kampanji nekaj časa celo nelinearno izbirati (glede na to naj bi igra sproti določala težavnost, vendar naj me koklja brcne, če sem to opazil), naj bi bil zato odvisen tako od spretnosti nažiganja kot poveljevanja tovarišu. Skozi prijetni vmesnik, ki enostavnost dolguje hkratnemu razvoju za playstaton 3 in xbox 360, z muho pokažeš na del ozemlja, kamor hočeš, da se kompanjon premakne, in klikneš z desnim ušesom. Druga možnost je, da pokažeš na zelenega nasprotnika in s klikom zapoveš, naj ga eliminira, kakor ve in zna, tretja pa, da mu odrediš izdaten ogenj na določeno lokacijo, kar ti nudi kritje za napredovanje. V splošnem je umetna pamet zadosti dobra, da zna spremljevalec še kar inteligentno izpolniti povelje. Mestoma opaziš tudi, da je sestavljena pohvalno spretno, saj bo agent, ki ga ne kontroliraš, opravil ravno toliko posla, da bo še kaj ostalo zate, obenem pa ne bo izpadel kot zabit lenivec. Še dobro, saj se sicer precej tipsko zastavljeni nasprotniki (zlobni teroristi, zumbe s kalašnikovkami, ruski specialci, redni vojaki, take sorte gnide) ne obnašajo samomorilsko in imajo raje od ramboizmov skrivanje ter pokanje z daljave. Obračuni tako večinoma niso serioussamovske vrste, marveč temeljijo na razporeditvi na prizorišču, se pravi, da prijateljčka postaviš tako, da pokriva čim več ozemlja in udari po čim bolj odkritih sovražnikih; ter na premikanju od zaklona do zaklona, kukanju ven, izstrelitvi nekaj krogel in umiku glave nazaj. Skrivalne mehanike iz Gears of War ni, a vseeno je tičanje za zak-



● Teksture na tej skali so za pobruhat in tudi drugače grafika ni močnejša stran te igre. Je pa dosti eksplozij in ogenj ter dim sta kul.





● **Sedeš tudi za statične mitraljeze ali pa to naročiš sovojaku, medtem ko ti uletiš spodaj po desni strani. Taktičnega potenciala ni malo, a ni izkoriščen.**



● **Medtem ko eden vozi, drugi strelja. Vozilo na zračni blazini je okretno – kot boste videli v tem spopadu, morda celo preveč okretno. Tank je pa lesen.**

loni nuja, posebej na višjih težavnostih, saj te znajo krogle fentati, preden zaznaš naraščajočo rdečino v pogledu. Tedaj imaš možnost, da pokličeš na pomoč spremljevalca, ki te, natanko tako kot v Kane & Lynch, ozdravi s čudežno brozgico v injekciji, ali enako storiš padlemu sotrpinu. Game over se namreč pokaže šele, ko podležeta oba, seveda pa ne moreš čakati v nedogled, saj kolega po določenem času izkrvavi.

Načeloma je Conflict: Denied Ops torej posrečenka. Ravnotežje med divjim tekom naprej med besnim rešetanjem ter pošiljanjem krogel iz zaklona je dobro, izkušnjo pa nadgradi še nekaj elementov. Morda bi lahko sem štel šofiranje vozila na zračni blazini in tanka ter občasno izbiro med streljanjem in skrivanjem, vendar se oboje zdi le olepčava. Bolj navduši način, kako je sestavljenih nekaj ključnih bitk. Dosti igre sicer tvori bolj ali manj rutinsko odstranjevanje ne zabitih, a obenem ne genialnih hudodelcev. Toda par je priložnosti, kjer so se Pivotal zares potrudili in udejanjili spopade, ki ostanejo v spominu – ko denimo napreduješ čez planjavo, polno posekanih dreves, in se od štora do štora ogibaš izstrelkom iz minometov, ko z mitraljezom na zmikljivem hovercraftu kljubuješ letalu harrier, ko v spregi z računalniško vodenimi zavezniki napadaš sovražno utrdbo (tu Denied Ops še kako spomni na Halo 3) ter ko se v kamnolomu skrivaš v počasi razpadajoči kučici, medtem ko z vseh strani vedno bolj stasito uletavajo krvoločni temnokožci. In ravno ta pripetljaj razkrije še eno odliko špila: dinamičen, neposredno opazen vpliv fizikalnega modela na igranje. Dandanes se s spektakularnim frčanjem robe na vse strani in razpadanjem okolice sicer hvali vse več naslovov, a redki so tisti, kjer se razčefuk odrazi na akciji. Tako kot v Call of Duty 4 krogle luknjajo les, vendar DO naredi še korak naprej, saj se lesen zaklon pod naskokom svinca počasi cefra, te vedno bolj odkriva poškodbam in te tako adrenalin naraščajoče sili, da se premestiš. Isto velja za nasprotnike, ki se skrivajo za zaboji, posebej če je


● **Rešetalo je od blizu resnično smrtonosno (krogle tako švigajo, da bi še plamene pogasile) in tudi na daleč ni slabo, če uporabiš iron sights.**

blizu kak eksploziven sod, ki jih špil premore v izobilju. So prizori, kjer v luft odfrči dobesedno vsa sobana, da ožgani sovragi kriče umirajo v plamenih. Najlepši primer je omenjena hišica v kamnolomu, ki je narejena iz lahke kovine. Bolj kot ta neskriptano odletava z ogrodja pod pritiskom krogel in izstrelkov iz bazuk, bolj si odkrit in hlastneje je treba iskati zavetje. Med posrečenosti sodi tudi sodelovalno (co-op) opravljanje kampanje ali posameznih misij čez lokalno mrežo oziroma internet. Škoda, da je multiplayer za največ šestnajst sodelujočih v treh modusih (deathmatch, moštveni deathmatch, osvajanje položaja) in brez botov precej standarden ter poln ne ravno najbolje izdelanih kart, zaradi česar ne bo ogrozil prvakov.

Še večja škoda pa je, da si Pivotal za Denied Ops niso vzeli še nekaj tednov ali magari mesecev. Osnovna zamera je namreč ta, da je skoraj ves špil rešljiv tako, da z Gravesom z razdalje vihtiš ostrostrelko za headshote, medtem ko Langa postaviš nekam ob stran, da luknja tiste, ki zaidejo preblizu. Če se kdo preveč skriva, so tu še granate več vrst – frag, flashbang, smoke. Drži, da merjenje vseeno ni najlažje, saj pogled niha, in res je, da je mogoče situacije reševati drugače, če si tako zaželiš. A kljub temu je to ne glede na težavnostno stopnjo daleč najučinkovitejša taktika, posebej ko dobiš sposobnost snajperskega jemanja na muho, kjer iz zaklona moliš samo orožje in roko. Čeprav ukazovalno-taktična plat in zasnova dveh likov pestrita strelsko akcijo ter nista tako nepotrebni, kot sta bili v Kane & Lynch (to je zlasti očitno, ko ti enega ubijejo ter skušaš vse opraviti sam), je z večino igre moč opraviti na pretirano enostaven način, ki obenem duši akcijsko naravnanost. Jericho je recimo zahteval več taktične spretnosti. Temu minusu pa se pridružijo še druge zamer(ic)e, od ne ravno bleščeče grafike in zvoka, ki sodita v kategorijo zadovoljivega, prek manka poškodbenega modela in marsikdaj tečno labirintastih stopenj do občutka, da je vse skupaj nekam leseno ter nezloščeno. Kako drugače naj si razlagam luknje v umetni pameti, ki botrujejo zdaj izredno prepričljivemu, drugič hecnemu obnašanju spremljevalca ali sovražnikov, ter odsotnosti gumba za hitro snemanje & nalaganje položaja, zaradi česar je treba stalno hoditi v meni in s tem prekinjati tok dogajanja? Za ubogo konfliktno dete si pač ni nihče zares vzel časa, zdaj pa trpi. In mi z njim.


● **Kot je značilno za novejše akcijske taktiščine, posebej tiste, ki so ameriško domoljubne, je kolega skoraj nesmrten. Igre je konec šele, ko vaju ugonobijo oba ali če dejansko izkrvavi, ker si se obiral.**

***Sneti** se še vedno sprašuje, kako lahko rešiš človeštvo s tem, da ga pol pobiješ.*

71

raba dveh likov in taktičnost pestrita strelsko akcijo ✔ fizikalni model riše izdaten razčefuk ter vpliva na igranje ✔ prijeten ukazovalni vmesnik ✔ vzdušne situacije ✔ kooperativnost ✔ taktika je kljub vsemu za okras ✖ premočna ostrostrelka ✖ brezzvezna štorija in bleda lika ✖ nelinearne stopnje povzročajo zmedo ✖

Pivotal / Eidos

Rail Simulator



● Pokrajina se v vseh teh letih ni opazno popravila, akoprav je število slikic na sekundo znatno upadlo.

Ne morem pričeti pisati o Rail Simulatorju, ne da bi omenil prigode nesrečnega Train Simulatorja 2. Kot morda veste, je do dandanašnji obstajala natanko ena simulacija vlakov, ki jo je založil Microsoft. Skupina Kuju, pri kateri so jo spisali, se je že bila vrgla na nadaljevanje, saj se je enica, ki so ji očitali le šest prog in njih nenatančnost, prodajala dobro. Med drugim po zaslugi modovske skupnosti. A sledila je reorganizacija podjetja in projekt so najprej predali kar Microsoftovim hišnim programerjem, nakar so ti obupali in Train Simulator leta 2004 uradno ukinili. Toda Kuju niso mogli iz svoje kože in so pričeli delati novo igro z vlakci. Zanjo se je ogrel EA in rezultat je pred nami.

V srži nam tokrat ponujajo manj kot v šest let stari igri. Na voljo so namreč bore štiri proge, tri britanske in ena nemška. Lokomotiv je osem, tako kot nekoč: parni hlapon, tovorne dizlice in potniški vlaki, tako motorni kot električni. Sistem nadzora nad hlaponi je tak kot v TS, vključno z navidezno kabino, po kateri lahko klikamo z mišonom. Ostaja tudi poenostavljen nadzorni model, kjer osnovne operacije, kot sta pospeševanje in zaviranje, opravljamo z dvema tipkama. Je pa res, da včasih ročice in gumbki nočejo napraviti tistega, kar bi od njih želeli. Sumim, da je glavni razlog za to Ageijin fizikalni srček, ki zna na trenutke nemarno upočasniti dogajanje, zlasti če kompozicijo spravite v skrajne razmere (beri: karkoli pri visoki hitrosti, razen vožnje naravnost). Toda čeprav vlak spektakularno raztreščite, še vedno ni zvite pločevine, potniki pa mirno sedijo na svojih mestih.



● Simulator mora imeti pogled iz kabine, vendar je ta pri lokomotivah neuporaben, saj naprej ne vidimo prav nič.

Nazaj k vožnji. Lahko vozimo prosto in preskakujemo z vlaka na vlak ali pa si privoščimo igranje v scenariju, kjer moramo izpolniti zadane naloge. Teh spet ni dosti in so bolj vzorec tega, kaj je moč napraviti s priloženim urejevalnikom. Očitno nam Kuju prodaja orodje za delanje lastnih prog in scenarijev! Simulatorji resda pogosto zaživijo šele z zunanjimi sodelavci in na spletni strani za dolpoteg nudijo nove lokomotive. Vendar za polno ceno še vedno dobiš malo igre. Itak Microsoft znova dela na Train Simulatorju in upati velja, da bodo za enak cekin ponudili več.

61 — *Quattro ugotovi, da si mora tračnice polagati sam, to mu pa ne diši.*
Electronic Arts

Dirty Dancing

Sem vedel, da bo prišel dan, ko se mi bo poplačalo trpljenje iz srednješolskih let! Klopi sem namreč drgnil s polnim razredom gajstnih sošolk, od katerih mi je ostala nenavadna sposobnost vživljanja v sanjarije nafrfuljenih najstnic s konca osemdesetih. Tako sem z zanosom, prepričan, da bom uživantsko raztural, namestil tole igro z imenom nepozabnega, punčaram dih jemajočega filma, v katerem sta se Johnny in Baby tako umetelno sukala po plesišču, da mi je od frfotajočih krilc ter mišic še zdaj slabo. Baby bo samo moja, yeah baby!



● Namesto da se mučite s puzlo sestavljanja frisa Jennifer Gray, v TiTubo vpišite 'dirty dancing – time of my life' in ponucajte škatlo robčkov ob nenadzorovanem smrkanju. (That is so gay.)

A tu se je moje veselje končalo, saj je reč navadna katastofa. Codemasters so ves denar očitno zmetali za licenco, na silo potegnjeno iz naftalina. Tako jim je ostalo dovolj le za amatersko, na roko narisano flashevsko 2D grafiko, in beden skupek mini iger, s katerimi se ukvarjaš kot gost ali gostja poletnega tabora. Štorije skoraj ni in vse skupaj ima izredno ohlapno povezavo s filmom. Licenciran komad in par kratkih, slabo digitaliziranih prizorov, to je vse. Mini igre, s katerimi služiš denar, so zbrane z vseh vetrov, kakor se je ustvarjalcem sprdnilo. Večina jih je krneki – fliper, kartanje, puzli in iskanje rekvizitov imajo s strastnim umazanim plesom tako zvezo kot jaz z akrobatskim rokenrolom. S tem, da so po vrsti tako zanikrne, kot bi jih sprogramirala Barbra Drnač. Celo tiste, ki so nekako povezane z nazivom igre, so tako mizerne, da sem kozlal v ovitek od devedeja. Do neke mere zanimivi sta bili edino prenašanje lubenice skozi sobo, polno stiskajočih se teles, in puzla, pri kateri je bilo treba vkup dati sceno iz Dirty Dancinga. Vse ostalo pa je čisti drek. Za nameček so okradli Sims, in sicer z neverjetno omejenim, povsem brezsmiselnim opremljanjem sobe, terase in okolice bazena, ter vdelali kvizič, ki preizkusi tvoje poznavanje filma.

No, najbolj me je koleno zabolelo, ko sem ugotovil, da je ples sestavljen iz neopisljivo bednega klikanja po krožcih, ki se zaporedoma pojavljajo po plesišču. Seveda so kliki enaki pri vseh petih plesih (tango, rumba, samba, mamba, merengue). Na koncu pa te čaka finalni ples, ki ne bi mogel biti manj zanimiv. Ampak ej, dobiš pa na koncu pokal. Saj si si ga za vse to trpljenje zaslužil, porkamadona!

7 — *Sneti bo moral res v plesni tečaj. Žena si mane noge.*
Codemasters



● Sobo sem z veseljem prikladno opremil za akcijo, nakar sem ugotovil, da ne morem v njej početi ama nič.

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR

Drži, da je v delu že nova, druga ekspanzija Galaktičnih civilizacij, podimenovana Twilight of the Arnor. Večigralstvo avtorji očitno šparajo za trojko, ljubitelje pa tolažijo, da bodo uvedli olepšane teksture, samosvoja tehnološka drevesa in strukture, večje galaksije, hudejše komponente flot, urejevalnik in novo kampanjo. A dokler ta ne prispe, bo zadostoval Dark Avatar, prvi dodatek za odlično vsemirsko potezno strategijo GC2 (J153, 89). Na voljo je bodisi posebej, bodisi v skupku izvirnika + ekspanzije Gold Edition.



●Vohuni znajo planet dodobra oslabiti. Znebiti se jih je mogoče le z izničenjem drugih agentov.

Mesto v njem ima seveda nova kampanja, ki te postavi v škornje drengijevskega poveljnika. Ta hoče za razliko od sovražnega rojaka živelj po galaksiji odpeljati v suženjstvo, namesto da bi ga iztrebil. Tako begaš sem in tja po galaksiji, sklepaš zavezništva, vohuniš, tiholaziš in se boriš vse prej kot za izrabljeno 'višje dobro'. Dogajalni prostor je na pogled podrobnejši, toda pri velikem oddaljevanju pogleda od planeta še vedno ostane grd zmazek.
No, kljub temu, da je kampanja dokaj sveža, bodo ljubitelji GC2 bolj veseli splošnih novosti. Najprvo je tu dosti več opcij za vsako raso in predpripravo boja. Takisto lahko zapoveš, naj ima umetna inteligenca dostop do več procesorske moči, kar je ob njeni naprednosti pravzaprav samoumevno. Vesoljsko praznino pa motijo polja asteroidov, ki ob posedanju rudnika nudijo bonus pri produkciji izbranega planeta. A spremembe so tudi globlje. Prenovili so tehnološko drevo, ki sorodne tehnologije daje v skupine in je preprostejše za uporabo. Res je le, da tehnologije



● Rudniki na asteroidih pospešujejo produktivnost planetov, treba pa je paziti na njihovo moralo.

še vedno nimajo podrobnega opisa in da se med njimi koreniteje razlikujejo samo tri. Te omogočijo poselitev planetov, ki so preveč pusti, radioaktivni ali podvodni, s čimer preprečujejo prehitro širitev. Zadnja večja novost je vohunstvo. Vložiti moreš denarce v špijone, ki na planetih drugih civilizacij zbirajo informacije in zavirajo delovanje struktur.
Sprememb sicer ni zares veliko, vendar pa nadalje poglobijo že tako kompleksno igranje in razširijo drevo poti k zmagi v nekampanjskih spopadih. Če prišteješ bonbončke, kot so novi deli za urejevalnik ladij in veledogodki, ki poskrbijo za spremembo dogajanja na galaktični ravni, za dobrih 20 evrov za dodatek oziroma 40 njih za komplet tako dobiš kar nekaj vsebine. ***Enterprise***

Stardock Interactive **20 EUR**

SAM AND MAX: NIGHT OF THE RAVING DEAD

Sado-mazo ogrlica se nadaljuje v montipajtonovski maniri 'and now for something completely different'. Komaj se bučmana vrneta z Velikonočnega otoka, mesto preplavijo zombiji. Pustolovljenje ju prvič nažene v Evropo, in sicer v Stuttgart, kjer se na osamelem pobočju pne graščina vampirja Jurgena. Njegove nakane za prevlado nad svetom so sicer klišejske za dol past, persona kot taka pa niti ne. Mastnega nemškega naglasa je kolikor hočeš, mrtvaškega rejvanja in metro motoviljenja prav tako. Štosov ne manjka, čeprav bi bili lahko malo dopitani.



● Na plesišče bi spadalo malo več migajočih teles, kajti takale osamelost ni najbolj žurerska.

Kerlca sta tako razpeta med Nemčijo (kamor seveda prideta z avtom, tako kot na Luno) in domačo, z blodečimi trupli infestirano ulico. Sybil se kljub čudnim imigrantom ne pusti motiti in znova odpre vrata svoje ordinacije, da bi srčnim zadevam enkrat za vselej prišla do dna. Naprej ob cesti osebnostne motnje udarijo tudi po bandi računalnikov in zanimivo bo videti, kaj se bo iz tega izcimilo.
Z dobrimi petimi urami gre za enega debelejših grižljajev v seriji S&M. Spočetka je mogoče malo zmeden in neorientiran, kasneje pa se razvije in postreže s finim zasukom, ki vse obsije z novo lučjo. Oziroma temo, heh. Uganke dosežejo zavidljivo kompleksnost, tako da izmenično spravljajo ob živce in nagrajujejo. Hitro je namreč jasno, kaj potrebuješ, vendar do zveličavnih predmetov (nagniti telesni deli in podobna oprema) vodijo izrazito zavite stezice. Počasi bi se k obari že podal ščepec nelinearnosti, da Telltalovci malo razgibajo zasnovo. Še dobrohoten namig: s trakom za pisalni stroj se ne trudite, ni vredno. ***Navi***

Telltale Games **9 $**

THE SIMS CASTAWAY STORIES

Castaway Stories zaključujejo Maxisovo zgodbovno trilogijo Sims. Kot pri prvih dveh, Life in Pet Stories, gre za samostojno igro, nezdružljivo z dodatki osnovne veje. Še vedno se držijo malce skromnejših grafičnih smernic, tako da je igra primerna za prenosnike in švohejša računala. Hkrati je namenjena tistim, ki užitkov upravljanja navidezne družine še niso spoznali, saj jih vodi za rokico po vnaprej spisanem scenariju.



● Se spomniš odbojkaške žoge Wilsona (po znamki izdelovalca Wilson Sporting Goods) iz Brodolomca? No, tale deklič si bo v nadaljevanju zgodbe pri orangutanih našel totemski idol in mu nadel ime - Spalding. Ahahahaha. Kot drugo ime manufakture žog, štekaš? Ehm.

Kljub temu sem pričakoval, da bodo Naplavljenci tako dobri, da jih bom lahko priporočil tudi obstoječim igralcem. A zgodilo se je nekaj nepričakovanega. Ponavadi obupni odvrtki te serije za konzole so v primeru Castawaya za PS2 in wii (J172, 83) prinesli veliko boljše poistovetenje z modernim Robinsonom Crusojem. Skozi direkten nadzor aktivnega Simčka si se tam odlično vživel v boj za preživetje, nabiranje surovin, gradnjo začasnega domovanja in raziskovanja vulkanskega otoka. Pri Stories za PC je bilo jasno, da bodo ohranili tradicionalni vmesnik, naravnan za obvladovanje večje skupine ljudi in zmogljivo zidarjenje. Žal niso izkoristili nobenega od teh dveh adutov, manjkajo pa tudi ostale podrobnosti, ki so odlikovale konzolno verzijo. Še vedno samotno začneš kot eden od preživelih po čolnarski nesreči, le da si otok zdaj deliš z ostalimi turisti in staroselci. Žal je sledenje zgodbi nadvse preprosto in ne zahteva nobenega naprezanja. Prav tako je ukvarjanje z životarjenjem narejeno površno. Medtem ko sem v Castawayu za wii zbiral ducate različnih živil ter gradbenih materialov, so tu preprosto zamenjali simeoleone s števcema za surovine in hrano. Nič kulinaričnega ustvarjanja, nič izboljševanja graditeljskih sposobnosti. Počasno napredovanje od šotora iz bambusa in palminih listov do prave lesene vikendice je bilo na drkalici dosti bolj vzdušno, kljub manj natančnemu nadzoru z wiimotom. Tu kmalu po začetku naletiš na že zgrajeno kolibo in kot da to ni dovolj, so veliko predmetov preprosto vzeli iz predmestnega okolja in jim malo razfukali teksturo.
Verzija za wii in playstation 2 ima minuse, a je tu daleč bolj priporočljiv nakup. Castaway Stories za PC so le za tiste, ki še nimajo nobenega dela Zgodb in jim tematsko bolj dogaja tropski otok kot ukvarjanje z ljubezenskimi težavami in malimi ljubljenčki. ***Retro***

Electronic Arts **38 EUR**

AMDjev dan resnice

Luni skoraj težko verjame, da se je mitični phenom naposled prikazal v trgovinah. Vendar se je. Zato je čas, da končno odgovorimo na vprašanje: phenom ali core 2?

AMDju kratkomalo ne gre najbolje. Athloni so na drugem tiru že skoraj dve leti, vse odkar je uletela Intelova arhitektura core. Črno-zeleni ves ta čas vztrajno izgubljajo tržni delež in kot kažejo finančni rezultati zadnjih četrtletij, se negativni trend zgolj stopnjuje. Medtem ko gre tekmečeva krivulja navzgor, AMD beleži resne izgube, povrhu pa za razliko od Intela ne poseduje velikanskih finančnih rezerv. Situacija je tako daleč od rožnate, da so se bili primorani zateči k razprodaji delnic, izdaji novih obveznic in malodane moledovanju investitorjev za dodatno podporo. Z nekaj sto milijoni evrov jim je priskočila na pomoč celo nemška vlada. Toda vse skupaj pomaga bore malo, če s svojo primarno dejavnostjo ne zmorejo zaslužiti dovolj, in žalostna resnica je, da je celoten AMD trenutno vreden manj, kot so pred časom odšteli za ATI!

Za na videz brezizhoden položaj so si v največji meri krivi sami. Kljub zavedanju, da se ostarela arhitektura K8 ne more meriti z naspidiranimi srčikami core, so z izdajo naslednika zavlačevali čez vse razumne meje. O phenomih se govori (pre)dolgo, luč sveta naj bi po prvotnih načrtih ugledali lansko pomlad. A zgodilo se ni nič – Intel je splovil štirijedrnike in nato prenovljeno 45-nanometrsko jedro penryn, dočim je AMD police še naprej filal z athloni X2. Phenomi so se na koncu udejanjili ob začetku zime in še tedaj nič kaj silno. Namesto napovedanih 2,8-gigaherčnih modelov so nam v zelo omejenih količinah servirali čipa s taktom 2,2 oziroma 2,3 GHz. Čemu tolikšen upad frekvence, smo izvedeli par dni kasneje, ko so se pojavila prva potrdila o resnem tranzistorskem hrošču, ki omaja stabilnost pri višjih hitrostih. Tako črnega scenarija si ne bi mogli zamisliti niti najhujši pesimisti, a resničnost je taka, kot je: AMDjev obstoj visi na nitki, sestavljeni iz invalidnih, frekvenčno omejenih srčik.

Seveda vas je po e-pošti mnogo vprašalo, čemu Joker zamuja s testom phenomov. Razlog je ta, da je AMDjeva doslej vzorna podpora izginila neznanokam. In ker nismo tiste sorte revija, ki objavi test na podlagi 'sposojenih' rezultatov, smo morali počakati na dobavljivost pri naših distributerjih. A tako je celo bolje, kajti kot se je izkazalo, je AMD nekaterim medijem poslal fiktivne inženirske primerke s taktom 2,6 GHz in hitrejšim tretjenivojskim medpomnilnikom. Da takih phenomov ne bo na prodaj še vsaj nekaj mesecev, očitno ni zanimalo nikogar.

Pravi štirijedrnik

Jedro K10, kot inženirji pravijo phenomom, je strnjeno rečeno nadgradnja obstoječega K8, ki poganja athlone X2. Novosti in izboljšav ni malo, vendar se predelava po obsežnosti ne more primerjati z Intelovim prehodom s pentiumov D na procesorje core 2. Razlog tiči v tem, da je zasnova K8 kljub letom še vedno solidna in jo je bilo treba za kompetentnost le spraviti v korak s časom.

AMD se je lišpanja lotil na več področjih, od katerih ima največji vpliv – kot mu pravijo sami – pravi štirijedrni dizajn. Za razliko od Intelovih core 2 quad, ki jih pod pokrovom tvori dvojica zlepljenih core 2 duov, je phenomova štirica jedrc neposredno povezana. To pomeni, da se izvršne enote pri medsebojni komunikaciji ne poslužujejo zunanjih vodil, temveč se neposredno pogovarjajo ena z drugo. Pika na i je deljen tretjenivojski medpomnilnik, prvi take vrste v namiznih procesorjih. Vsaka sredica ima na voljo 64 kilobajtov ultrahitrega prvonivojskega in 512 KB drugonivojskega medpomnilnika, medtem ko zadnjih 2 MB vmesne shrambe uporabljajo vse štiri hkrati. Ta shramba ne deluje s taktom jedra, ampak z delovno frekvenco pomnilniškega krmilnika oziroma severnega mostu. Pri phenomih 9500 in 9600 znaša 1,8 GHz, prihajajoči 2,6-gigaherčnik pa bo vseboval L3 s frekvenco 2 GHz. Razlika je opazna in zlahka izmerljiva, zato je prej omenjeno igračkanje s testnimi primerki najmanj hinavsko. Kakorkoli, AMD samozavestno zagotavlja, da ima združeni štirijedrni pristop velike prednosti tako na zmogljivostnem področju kot s stališča varčevanja z energijo.



Ta čas sta naprodaj le dva phenoma – trije, če upoštevamo 9600 black edition z odklenjenimi množilniki. Hitrejši bodo pričeli kapljati spomladi.

Možje v belem so se posvetili tudi izboljšavam na nivoju posameznih sredic. Za začetek so močno pohitrili enoto za računanje s plavajočo vejico. Ta je enkrat širša od tiste pri K8 (128 bitov proti 64), zato v enem urinem ciklu obdela več podatkov. Da bi bila vseskozi polno zasedena, skrbijo debelejše pipice do medpomnilnika in pomnilniškega krmilnika ter zmogljivejša enota za razporejanje ukazov. V praksi to pomeni, da phenomi v primerjavi s predhodnikom hitreje opravijo z večpredstavnino, igrami, 3D modeliranjem in ostalo kramo, ki pridoma izkorišča dodatne ukaze SSE (Streaming SIMD Enhancements). Ko smo že pri teh, je treba omeniti, da phenomi docela podpirajo tudi komplet SSE3. Razumevanje najnovejšega SSE4, s katerimi se dičijo penryni, ni vdelano, se pa zato novinci hvalijo z lastnim naborom SSE4a. Programerji se bodo morali tako znova odločati, katerega proizvajalca podpreti, kar je lahko zgolj škodljivo.

Takisto je bolj mišičast in učinkovit preostanek K10. Faktor IPC (Instructions Per Clock – pove, koliko ukazov na urin cikel je procesor zmožen obdelati) je višji na račun inteligentnejših enot za razporejanje dela. AMD se je podobno kot Intel osredotočil na predvidevanje vejitev in drobčkane medpomnilnike (bufferje) za hranjenje ter urejanje inštrukcij. Brez odvečnega tehnološkega poglabljanja bi lahko rekli, da vojski fizikalcev sedaj ukazuje precej bolj izkušen direktor, zato manj časa posedajo po čik pavzah in se menijo o fuzbalu.

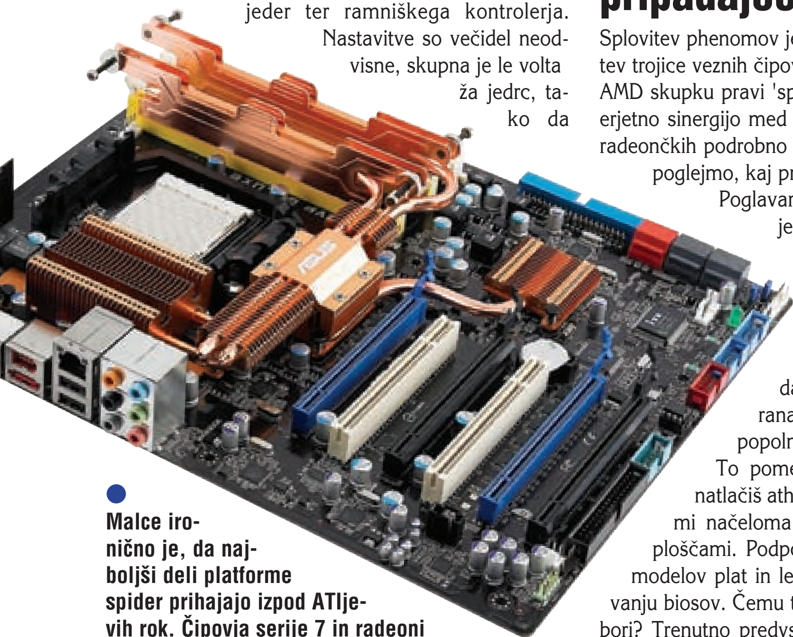
Svoje doda še vdelani pomnilniški krmilnik, od nekdaj močna stran AMDjevih procesorjev. Tiskanina po novem vsebuje dva neodvisna 64-bitna kontrolerja, ki



Medtem ko se AMD na vse pretege širokousti s 'pravo' štirijedrno arhitekturo, Intel s svojimi core 2 quadi obrača neverjetne vsote. Samozadosten nasmeh gor ali dol.

lahko delujeta ločeno ali v združenem načinu. Podobno kot sredica sta fasala premetene enote za predvidevanje in urejanje podatkov, zato sta učinkovitejša. Vrsta pomnilnika drugače ostaja omejena na DDR2-1066. Podpora za DDR3 bo prispela šele koncem leta (ali, upoštevajoč AMDjev koledar, najbrž 2009) z novo generacijo phenomov ter podnožjem AM3. Končni učinek vseh izboljšav je ta, da je megaherc pri phenomih vreden več kot pri athlonih in je skoraj enak penrynovemu.

Ker smo računalničarji zadnja leta dodobra podučeni o energijskem onesnaževanju, razvoj AMDjevih novincev ni mogel miniti brez posvečanja elektrikarski učinkovitosti in varčevanju. Za oboje je zaslužna druga generacija tehnologije cool'n'quiet, ki dinamično prilagaja frekvence in delovno napetost jeder ter ramniškega kontrolerja. Nastavitve so večidel neodvisne, skupna je le volta ža jedrc, tako da



Malce ironično je, da najboljši deli platforme spider prihajajo izpod ATIjevih rok. Čipovja serije 7 in radeoni HD 3000 so resnično dobri.

procesor venomer porablja kar se da malo energije. Ko se ukvarja s pomnilniško intezivno nalogo, krmilnik deluje pri polni hitrosti, dočim si mlinčki požvižgavajo, v obratnem primeru so sredice polno obremenjene, ramniški podsistem pa počiva, in tako naprej. Število posameznih nastavitev (p-states) je dosti večje kot prej, zato se lahko hladn'n'tih natančnejše odziva na spremembe. Phenomi so topodročno v bistvu naprednejši od Intelove garde, z izjemo mobilniških penrynov. Škoda, da jim manjka napredna zasnova tranzistorjev, ki bi zmanjšala uhajanje toka.

Za konec še par tehnoloških dejstev. Phenomi so izdelani v 65-nanometrskem proizvodnem procesu SOI (Silicon On Insulator), vkup pa jih mečejo v AMDjevi dresdenski fabriki. Skupno vsebujejo 463 milijonov tranzistorjev in zasedajo po 285 kvadratnih milimetrov dragocenega prostora na silicijskih rezinah. Za primerjavo: štirijedrni penryni vsebujejo podobno število pretikal (410 mil), vendar zahvaljujoč 45-nanometrski tehnologiji zasedejo le 107 mm2. Intel ima zategadelj dvojno prednost: iz ene rezine dobijo več čipov, povrhu pa jih je več uporabnih, saj zajetnejša vezja hitreje podležejo proizvodnim napakam.

Novo staro podnožje in pripadajoči čipseti

Splovitev phenomov je spremljala hkratna predstavitev trojice veznih čipovij in radeonov HD serije 3000. AMD skupku pravi 'spider platform' in oglašuje neverjetno sinergijo med sestavnimi deli. Ker se bom o radeončkih podrobno razpisal prihodnji mesec, tukaj poglejmo, kaj prinašajo nabori.

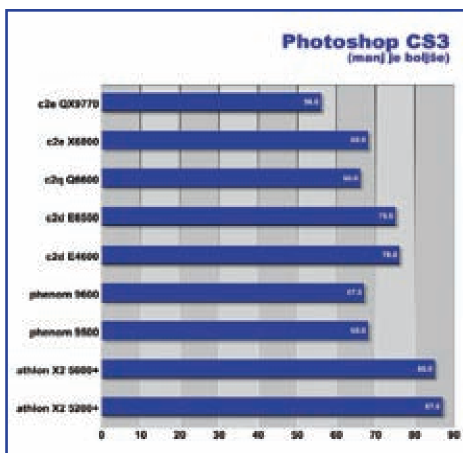
Poglavar krdela se imenuje 790FX in se je tako kot šibkejša bratca 790X ter 770 rodil v laboratorijih ATIjevih inženirjev. Trojica je nastala predvsem zaradi vpeljave novega podnožja z imenom socket AM2+. Beseda novo je nemara malce pretirana, saj gre za ležišče, ki je fizično popolnoma enako obstoječemu AM2. To pomeni, da lahko vanj brez težav natlačiš athlone, obenem pa, da so phenomi načeloma združljivi s starimi matičnimi ploščami. Podpora je odvisna od posameznih modelov plat in lenobe proizvajalcev pri osveževanju biosov. Čemu torej drugačno ime in vezni nabori? Trenutno predvsem na račun uradne podpore pomnilniku DDR2-1066 in tehnologije cool'n'quiet 2, ki pravilno deluje le v platah z AM2+. AMD je sicer načrtoval, da bodo phenomi v domačem ležišču uporabljali višji takt pomnilniškega krmilnika in predpomnilnika L3, a se to ni uresničilo.

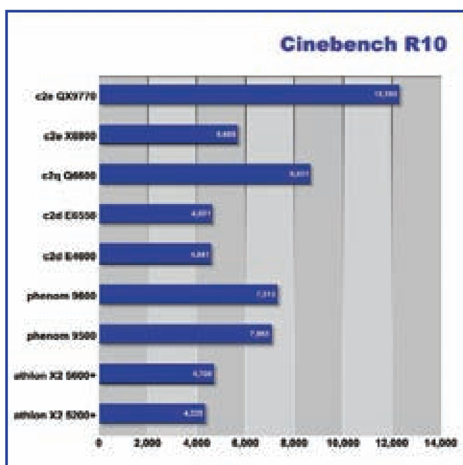
Zmedo na stran, 790FX še zdaleč ni slab čipset. Ravno nasprotno: gre za z vsemi žavbami namazan skupek tranzistorjev, ki po opremljenosti konkurira vsem Intelovim in Nvidijinim naborom. Najvažnejša novost je tretja generacija vodila hypertransport, ki teče pri dveh gigahercih (teoretični maksimum je 3,6 GHz!) in nudi dvakrat večjo prepustnost kot predhodnik. Ta silna pasovna širina se sprva zdi nepotrebna, kajti AMDjevi procesorji za komunikacijo s pomnilnikom ne uporabljajo zunanjega vodila. Toda ko v plato napikaš dve ali več grafičnih kartic, pride prav vsak megabajt na sekundo. Kako pripravno torej, da je 790FX zasnovan z druženjem radeonov v mislih. Čipovje ponuja 42 linij PCI express in podpira hkratno rabo treh ali celo štirih grafikulj. Mnogoboju se reče crossfire X in je združljiv z radeoni družine 3000. Linije PCI express so generacije 2.0, kar pomeni večjo prepustnost in sposobnost uravnavanja takta glede na obremenitev. V praksi je vse skupaj neopazno, tako da se ne sekirajte preveč. Pomembno je, da je PCIe 2.0 združljiv za nazaj, tako da lahko v tako režo vtakneš katerokoli grafo. Mimogrede, edina razlika med člani nove čipovne družine je število povezav PCIe – 790X zmore obskrbeti največ dve grafi, dočim 770 navzkrižnega ognja sploh ne podpira.

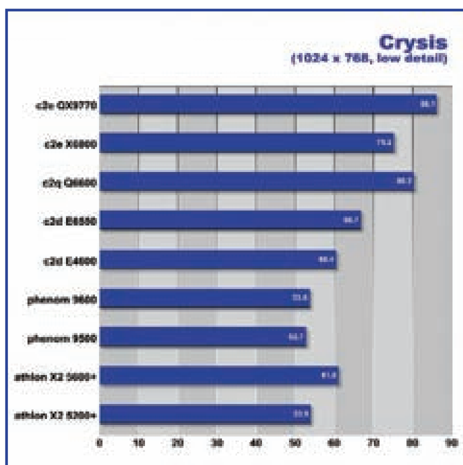
790FX in kompanija pa ne prinašajo samo železninskih dobrot. Nemara najbolj vzburljiv del paketa je aplikacija Overdrive, ki poleg natančnega spremljanja voltaž, frekvenc, temperatur in drugih kritičnih spremenljivk omogoča spreminjanje še tako zakotnih sistemskih parametrov. Nekaj podobnega je pred časom razvila Nvidia, vendar je Overdrive resnično izven konkurence. Igračkati se je mogoče z vsem, kar si geekovsko srce poželi: spreminjati napetosti, uravnavati pomnilniške zakasnitve, navijati vsa sistemska vodila, določati frekvenco in množilnike posameznih jeder procesorja (!!!) ... Povrhu za to ni treba biti hardveraški genij, saj zmore aplikacijo v preprostem načinu uporabljati vsakdo, ki je vsaj malce vešč računalniškega žargona. Tako se lahko navijanja lotijo največji neznalci – ali pa vse skupaj prepustijo kar Overdrivu. Nucnik namreč poseduje modul za testiranje stabilnosti in zmore sam poiskati ter preizkusiti približen sistemski optimum. Za razliko od Ntuna aplikacija v polnosti deluje s čisto vsako matično ploščo, kajti AMD je za podporo poskrbel na strojnem nivoju. Skratka, Overdrive seka in zaslužnim za njegov razvoj resnično kapo dol!

Pajek v praksi

AMDjev podmladek sem preizkusil v polnem trenutno dobavljivem naboru. Za ustrezno ležišče je poskrbela Gigabytova mamaplata GA-MA790FX-DS5 z veznim naborom 790FX, vanjo pa sem vtaknil 2,2-gigaherčnega phenoma 9500 ter model 9600, ki deluje pri 2,3 GHz. Pomnilnika je bilo za 2 GB, seveda vrste DDR2-1066, medtem ko je komplet zaokroževal geforce 8800 ultra. A preden se lotimo številk, moram opozoriti na neprijetno izkušnjo, s katero se boste nedvomno srečali vsi bodoči lastniki phenomov. S stabilnos-







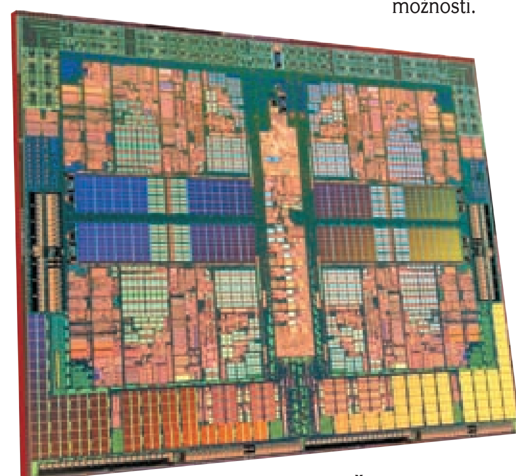
tjo sistema kljub nespoliranosti sestavnih delov na srečo ni bilo težav, vendar me je močno razočaral AMDjev jebivetrski odnos do morebitnih strank. Procesorjem namreč prilagajo rahitična aluminijasta rebrca, ki niso dorasla niti hlajenju prehlajenih Eskimov, kaj šele sodobnih štirijedrnih procesorjev. Kot sem ugotovil kmalu po pričetku dela, se ubogi hladilniček urno segreje do vrelišča (dejansko sem se na njem fino opekel!), ob čemer srčika odpove poslušnost. In to na odprti testni platformi, zato niti nočem ugibati, kaj bi se zgodilo v povprečno natrpanem, neustrezno prevetrenem ohišju. Ceni procesorja zato prištejte znesek za spodobno ohlajevalo; sam sem uporabil Akasin evo120, ki velja nekaj čez 50 bruseljčanov. Nasploh phenomi ne sodijo med hladnejše skupke tranzistorjev, zlasti med polno obremenitvijo, ko cool'n'quiet ne more čarati s frekvencami in voltažami. Povprečna temperatura s prej omenjenim toplotnopipičnim gorostasom je med rabo znašala krepko nad petdeset stopinj, kar je na ravni Intelovih skrajnežev prejšnje generacije. Zadnji 45-nanometrski core 2 dui in quadi so enostavno neprimerno hladnejši od AMDjevih prvakov.

Navdušila me ni niti sposobnost navijanja. Vsled starejše tehnologije izdelave nisem pričakoval čudežev, a preizkušanca nista uspela doseči niti pričakovanih, ne, zahtevanih! 2,8 GHz. Ustavila sta se pri nekaj čez 2700 MHz, kar je za spodobno zračno hlajen 65-nanometrski procesor razočarujoče. Zlasti ob dejstvu, da velika večina žrebičkov core 2 brez težav dosega 3,2 GHz, penryni pa 3,6 gigaherca in več. To le dodatno priča o trenutni nedoraslosti AMDjeve arhitekture.

Te prelepe številke

Phenomom na čast sem prenovil dobršen del procesorskega testnega nabora. Tega odslej tvorijo Crysis (zadnji popravek doda procesorski test, seveda v ločljivosti 1024 x 768 z nizko stopnjo podrobnosti), novi in precej bolj zahtevni Cinebench R10, posebej prirejeni preizkus za Photoshop CS3 skupine Retouch Artists (mnogo obširnejši od doslejšnjega izvajanja enega samega filtra) ter dobri stari PC Mark 2005. Slednjega je pred kratkim resda nasledil PC Mark Vantage, toda zaenkrat ni niti približno tako razširjen kot predhodnik. Ker Futuremarkove aplikacije vključujem predvsem zaradi lažje primerjave z vašimi domačimi mašinami, je raba Vantaga zaenkrat nesmiselna. Vse aplikacije so tekle v okolju Vista z zadnjimi popravki in gonilniki.

O rezultatih ni moč pretirano okolišiti. Phenoma sta v vseh okoljih opazno počasnejša od najbližjega tekmeca core 2 quad 6600, ponekod celo za krepkih 20 odstotkov. Še več: v programih, ki ne izkoriščajo štirih sredic, ju prehitijo celo athloni X2 višjega ranga, kar je glede na ceno nesprejemljivo. Resda je situacija pri Intelu podobna, vendar tam frekvenčno razliko med dvo- in štiriglavimi beštijami zlahka nadoknadiš z navijanjem. Phenomi žal ne ponujajo te možnosti.



Če phenomi v bližnji prihodnosti ne poletijo proti višjim frekvencam, so v hudih težavah.

AMDjeva nesreča

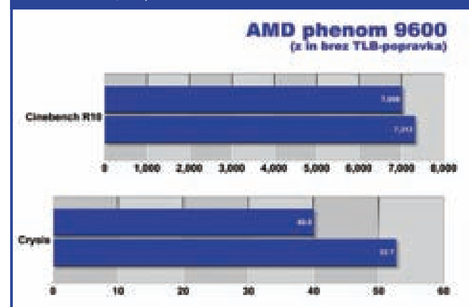
Le stežka skrivam razočaranje nad AMDjevo novo ponudbo. Platforma spider idejno resda ni slaba in če bi jo izdali (vsaj) pred pol leta s prvotno načrtovanimi procesorskimi modeli, bi se Intelu znova majala tla pod nogami. To, kar smo dobili sedaj, pa je premalo in prepozno – kot bi se dolgo postil za pojedino, nakar bi ti servirali skledico arašidov. Težava je zlasti v procesorjih, ki so kronično nedorasli razmeram na trgu. Njihova zasnova ni zgrešena, saj se phenomi megaherc na megaherc dobro zoperstavijo tekmecem. Če bi dobili celovit nabor s takti do 3 GHz in za poslastico cenejše dvojedrnike, bi tale test bil spisan v drugačnem tonu. Vendar je realnost drugačna, za AMD že neprijetno kruta. Z izjemo tistih, ki že posedujete vrhunsko ploščo AM2 in si želite predvsem poceni nadgradnje na štirijedrnika, motivacije za izbiro phenomov pred Intelovo ponudbo ni. Model 9600 stane okoli 250 evrov, kar je več kot v vseh pogledih zmogljivejši in privlačnejši core 2 quad 6600. Povrhu ni videti, da bi se situacija v bližnji prihodnosti obrnila. Čez nekaj mesecev bomo dobili 2,4-gigaherčni phenom 9700 in nato phenom 9900 pri 2,6 GHz, vendar to po vsej verjetnosti ne bo dovolj za ogrozitev Intelovih prihajajočih 45-nanometrskih štirijedrnikov. Kot kaže, se je AMDju zalomilo tudi z načrti za AM3 in pri prehodu na 45 nm, tako da odrešitve ne gre pričakovati niti iz te smeri. So morda ugibanja, da črno-zeleni tabor ne bo dočakal konca leta, vendarle upravičena?

PHENOMOV ŽUŽEK

Kot da zamude in orenk nižje frekvence od pričakovanih ne bi dovolj skvarile predstavitve phenomov, je za kisel priokus poskrbel resen hrošč. Kmalu po prihodu prvih primerkov se je razširila vest, da procesorji vsebujejo prirojeno napako, povezano s tretjenivojskim predpomnilnikom in TLBjem (Translation Lookaside Buffer). Insekt v določenih okoliščinah, zlasti med najhujšo obremenitvijo, zakrivi popačenost podatkov ali celo sesutje sistema. Neprijetnost zadeva vse procesorje z jedri K10, vključno s štirijedrnimi opteroni vrste barcelona. AMD je po razkritju nemudoma prekinil dobavo strežniških srčik, dočim se je prodaja phenomov nadaljevala. Za namizni živelj so poskrbeli s popravkom na najnižjem sistemskem nivoju, biosu. Rešitev je izhod v sili, kajti obliž prizadene hitrost pomnilniškega podsistema in s tem vsega računala.

Na srečo se določeni proizvajalci matičnih plošč, med njimi Gigabyte, ne držijo strogih AMDjevih zapovedi in v popravljenih biosih omogočajo vklop ter izklop obliža. To mi je omogočilo, da natančno izmerim njegov vpliv na hitrost. Kot je razvidno iz pričujočih grafov, je padec performans z vklopljenim popravkom izjemno opazen. Pritoževal se ni le Photoshop, ki svoje delo vnaprej naloži v pomnilnik, medtem ko učinkovitost druge pade za do 20 %. Kaj pa hrošč? Jaz ga med večdnevnim intenzivnim testiranjem ter zaganjanjem kurilnih programov tipa Prime 95 nisem opazil. Računalnik je ostal stabilen in se ni sesul niti enkrat, tako da problem ni tako pereč, kot je bil ponekod predstavljen. V končnih grafih sem zato upošteval izvirne rezultate, brez obliža, ki poinvalidi sistem.

Hrošča so inženirji medtem iztrebili, kot je treba, zato ga v prihodnjih phenomih ter opteronih ne bo. Kdo ve, morda boste lahko svoje žužkaste phenome 9500 in 9600 čez nekaj let mastno prodali kakemu zbiratelju :).



PRESEDLAL NA MACA IN ZAŽIVEL

Odkar je še kot šolarček prvič slišal o brezpogojno stabilnih računalnikih, je imel oči na pecljih za macintoshi. Danes, ko si je zaslužil dovolj svojega kruha, je končno naredil drzno potezo. S koktejlom v roki in prekrižanimi nogami na mizi se iz Mac OSa smeji Retro.

Sem ljubitelj Microsofta. Navdušenje nad njimi izhaja iz programiranja, kjer so v špici s svojim urejevalnikom kode in programskimi jeziki. Inovirajo, poenostavljajo, lajšajo dolgotrajne postopke. Podobno sem fan spletnega brskalnika Opere. Prvi so imeli zavihke, nudijo shranjevanje vpisnih polj, smetnjak in hitre bližnjice, prihaja sinhronizacija zaznamkov ter nastavitev. Rad uporabljam izdelke, ki so ustvarjeni z zanosom, ki širijo meje obstoječih zmožnosti in po potrebi prelamljajo ustaljene smernice. Z veseljem raziskujem nove programe in vedno prečešem vse možnosti, zato sem želel novosti na področju operacijskih sistemov doživeti iz prve roke. Tako mi ni ostalo drugega, kot da postanem še uporabnik Appla.

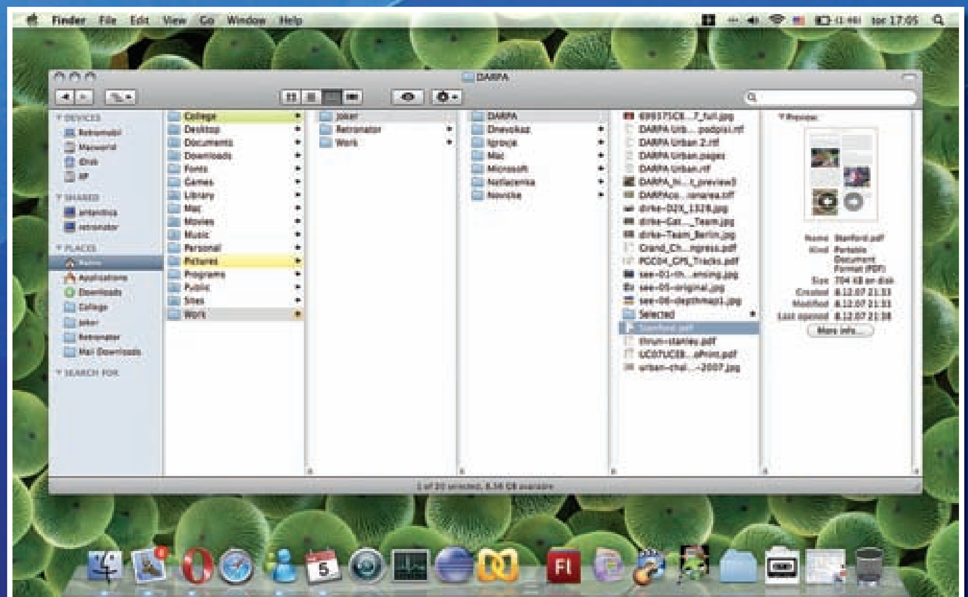
Ker sem vedel, da se zaradi programiranja od Oken še lep čas ne bom poslovil, sem dolgo časa tlačil željo po macih. A odkar v njih tiktakajo inteli in lahko nanje namestiš Windows, mi je bil vedno bolj všeč slogan, da je mac odslej edini računalnik, ki ga potrebuješ. Ker je eksperimentalno mogoče poganjati Applov sistem tudi na PCju (imeti moraš združljiv hardver in dobro mero izkušenosti), sem že pred letom dni namestil razvijalsko različico Mac OSa in ustvaril tako imenovan hackintosh. Sprehod po Tigru, kot je bilo ime tedanji verziji, me je nadvse očaral. Leopard, največja posodobitev sistema, pa je obljubljal še mnogo več. In ker z macom vedno dobiš najnovejši operacijski sistem, mi je preostalo le še čakanje na splovitev. Novembra lani sem z iskricami v očeh odprl škatlo svojega prvega maca.

Prvi vtisi

O otipljivi lepoti macov izveš v članku o Applovi strojni opremi. Predanost dizajnu se od tam širi v vsako piko dogajanja na ekranu. Takoj po zagonu računala te namesto dosovske grafike pričaka v polni ločljivosti izrisano jabolko. Ob razdevičenju te Mac OS X pobara po jeziku (le dobrih ducat najpomembnejših, slovenščine ni), pri čemer lahko izbiro kadarkoli spremeniš, saj za razliko od Oken vsebuje vse lokalizacije. Sledi ustvarjanje začetnega profila, skozi katerega že občudueš vizualni stil Aqua. Tu ne gre za preobleko v zadnji minuti, saj gumbi v obliki vodnih kapljic izhajajo že iz prvega OSa X (o verzijah preberi okvirček). Vmes so videz nekajkrat posodobili, da odraža trende industrijskega oblikovanja, recimo brušeno kovino ali zdaj spolirano odsevnost imaca.

Po opravljenih formalnostih se znajdeš pred Leopardovim zvezdnatim nebom. Skozi začetno raziskovanje ti kmalu postane jasno, da boš moral pozabiti na stare, oknaške navade. A ko se s tem sprijazniš in zaobjameš logiko novih orodij, se zopet počutiš kot doma. Mnogi bolj kot kdajkoli. Odveč so skrbi, da v Winsih posnet jpg, doc, txt, mp3 ali wtf ne bo delaloval na macu. Seveda bo. Šumniki so, desni klik takisto, edino, kar ne deluje, so programi .exe, prevedeni za Windows. Kar pa ne pomeni, da za mnoge ne obstajajo macovske verzije.

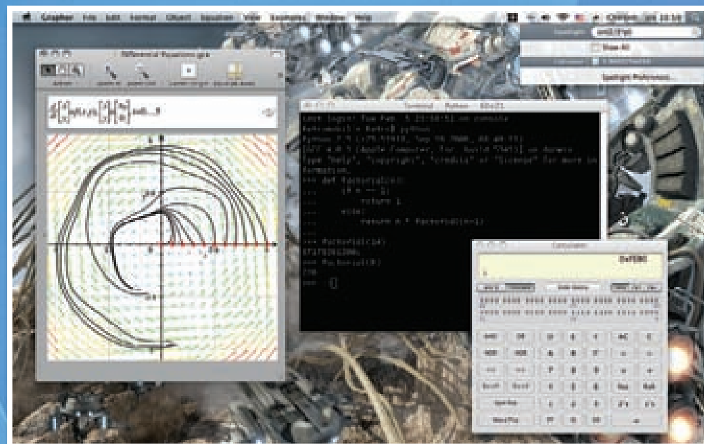
Razlike so tako kozmetične kot funkcionalne. Namesto menija Start in upravljalne vrstice se na spodnjem robu namizja sveti bolj praktičen Dock, vrstica za lansiranje programov. Na dosegu klika nudi najpogostejše pro-



● Finderjev pogled stolpcev omogoča hitro skakanje po disku. Na levi se vidi vsebina uporabnikove domače mape, v katero se ti ne pokaka vsak nameščen program. Tudi zato, ker namestitev pogosto sploh ni.



Spaces so odlično orodje za urejanje namizja, saj lahko razporediš programe med več njih. Koliko jih bo, določiš sam; lahko jih je tja do šestnajst. Važno je, da se odnavadiš pomanjševati okna, saj ti ta poplavijo Dock. Aja, pognana Okna na sliki niso zvijača. Zgoraj desno imam čez ves ekran virtualizirano pognane XPje, spodaj pa s Safarijem in servisom logmein.com nadziram mašino v pisarni.



Mac je naprednemu uporabniku prijazen računalnik. Poganjati zna veliko odprtokodnih aplikacij (Leopard je registriran Unix po standardu POSIX), programerji lahko izkoriščamo polno 64-bitno arhitekturo, sistem ima privzeto nameščeno javo in python, programe je moč kontrolirati z enostavnim jezikom AppleScript in za dober vtis so tu še računanje v Spotlightu, kalkulator z ukazi za koderje ter izrisovalnik tako 2D kot 3D funkcij.

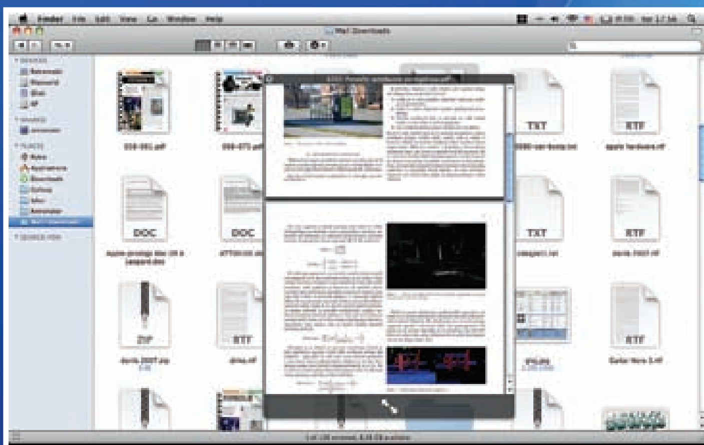
grame po tvoji izbiri, skupaj z ostalimi pognanimi. Za menjavanje med njimi je zelo praktičen Expose, ki za boljši pregled razporedi odprta okna enega poleg drugega. In seveda je tu command-tab (kaj je command, najdeš v okvirčku). Finder, ustreznica Raziskovalca, je z Leopardom dobil adut, ki konkurenta pusti daleč za sabo. Imenuje se Quick Look in je, kot mnoge genialne ideje, zelo preprost. S pritiskom na preslednico je moč vsebino izbrane datoteke nemudoma uzreti v polni velikosti. Nobenega odpiranja Readerja, Worda, PowerPointa, QuickTima, Itunes in Photoshopa. Če bi rad v trenutku videl, kaj vsebuje neka datoteka, je to mana z neba. Sistem je razširljiv, tako da lahko s spleta potegneš pregledovalnik vsebine zipov, imenikov, izvorne kode in ostalih končnic, za katere so navdušeni uporabniki spisali vtičnike. Ne bom niti poskusil ugibati, koliko časa sem prihranil na račun tega preprostega nujnika. Pozna se sicer, da je to prva izvedenka, saj tu in tam naletiš na kak oster rob. A ideja toliko obeta, da gre z navdušenjem pričakovati razvoj.

Seveda med spoznavanjem Mac OSa naletiš na malenkosti, ki ti precej časa ne dajo miru. Enter ne odpre izbranega fajla (stegovati se moraš za command-o), delete ga ne izbriše (command-delete), home in end skačeta na začetek in konec dokumenta namesto vrstice (command-levo / desno). Vsebine mape ni mogoče osvežiti, saj naj tega na macu ne bi potreboval. Za lokalni disk to res velja, a če hočeš spremljati vir iz omrežja, je to nerodno. Sprva je moteče, da moraš zunanje enote najprvo izklopiti v sistemu, nato jih šele lahko izpuliš. Se navadiš, a mi je bila bolj všeč okenska apatija. Še eno veliko neumnost ima sistem. Če kopiraš mapo, ki na cilju že obstaja, se vsebina obeh ne združi, ampak ostane le nova. Seveda sem to odkril zgrda in tedaj sem bil jako vesel, da sem vklopil arhivator Time Machine. Ta ti na zunanji disk vsako uro ustvarja varnostne kopije in jih nato združuje v dnevne slike ter končno tedenske, dokler imaš prostor. Ko ga nimaš več, pa se začne čudno obnašati.

Skratka, tudi Mac OS X je kos softvera, tako kot vsi drugi. Splovitveni hrošči in sprotno krpanje prek spleta so del vsakdanjika in Apple ne more biti imun na tegobe programiranja vedno bolj zapletenih aplikacij. Jim pa vsekakor pomaga dobro zasnovana podlaga.

Sistem

Najnižji del arhitekture OSa X je odprtokodno in iz Unixa izpeljano jedro Darwin. To do neke mere pomeni, da je sistem izdelan na podlagi desetletij raziskav, kako čim bolje zasnovati softverski temelj. Zaradi odprtosti družine so Unixovi glavni potomci (Linux, BSD) še danes ciljno okolje akademikov in s tem de-



Takle je Quick Look v akciji. Slika ga ne odseva v popolnosti, saj je najpomembnejša hitrost. S Finderjem iščeš po disku, vidiš neko datoteko, jo izbereš, pritisneš preslednico in čakaš ... popolnoma nič! Predogled, ki prvi vtis daje že v ikonski obliki, se koj poveča na polno velikost. Le filmi zahtevajo par sekund.



Za pregled datotek, kjer je pomembna vsebina, so spisali Cover Flow. Vsebine ne prikažejo le slike in filmi, temveč tudi tekstovne datoteke, pri katerih lahko celo listaš strani. Na sliki se vidijo še Stacks, mape v zagonski vrstici. Super za pogosto dostopane lokacije, po času urejeno mapo Downloads ...





● Igre so ahilova peta Mac OSa. Večina naslovov, ki podpirajo to platformo, so male splošnonamenske zadevice, kak neodvisni biser a la Darwinia in zadnji čas zadeve iz Electronic Artsa. Maca že od vedno podpira še Blizzard, na lanskem Macworldu pa je sveže hude igrice obljubil John Carmack osebno.



● S svojim bivšim profesorjem s Kitajske, ki komunizmu kljubuje z mac minijem, sem se šel video konferenco in mu z možnostjo slike v sliki pokazal zadnjega Jokerja. To je mogoče, ker Ichat Theatre deluje z vsem, kar podpira Quick Look. Se pravi najmanj s slikami, pdfi, prezentacijami in video posnetki.

ležni rezultatov najnovejših odkritij. Apple je k temu dodal svoje razvijalce, ki teorijo spravljajo v prakso in skrbijo za trdno ogrodje. Leopard je na voljo le v 64-bitni verziji, kar pomeni brez pomniških omejitev navadnih Oken. Zaradi večjedrnih procesorjev v vseh macih so poskrbeli za učinkovite razvrščevalne algoritme in za večnitnost v svojih programih, od poštnega klienta do organizatorja pisav. Uporabnik je zato deležen odzivnosti in tekočega grafičnega pogona. V praksi OS X štekne zelo zelo redko in tudi programi zmrznejo zgolj po naključju. Brez ubijanja procesov tedaj žal ne gre.

System Preferences, macova Nadzorna plošča, jedrnato in večinoma jasno omogoča prilagajanje po lastnem okusu in željah. Povezovanje v internet deluje brez problema, od ADSLa do kabla, prav tako z drugimi računali. Z izmenjevanjem datotek z XPji in obratno ni problemov, vedeti pa je treba, da mac z okenskih diskov NTFS le čita, piše nanje pa ne. Nadalje zna imeti akšen tiskalnik določene težave z gonilnikom. In se bojim, da maca ne podpirajo največje mobidične firme. Na voljo sta splošni vmesnik za bluetooth in sinhronizacijski nucnik Isync, a če potrebuješ recimo Nokia Suite, si oplel. Poleg Fincev je na tem področju ignorantski vsaj še Sony Ericsson.

Virtualni vsakdan

Po spoznavanju namizja in prilagoditvi sistemskih nastavitev se vrneš v običajen ritem življenja. Povezovanju v splet je namenjen Safari, ki igra vlogo Internet Explorerja. Kakšen zlasti Microsoftov servis prek Safarija, drugače pa je to super brskalnik, povsem združljiv z bančnimi certifikati. Ti se zbirajo v orodju Keychain Access, skupaj z gesli in ostalo varnostno robo. Obstaja pa tudi IE za maca. E-pošti je privzeto namenjen slikovito imenovani Mail, ki pozna napredne nosti v obliki pametnih nabiralnikov, hranjenja zapiskov in seznama opravil, razpoznavanja osebnih podatkov, lokacij ter datumov in danes že kar standardnega RSS-odjemalnika. Ga pa včasih serje, zlasti če je pošta polna priponk. Ker Mail samodejno prikaže njihove predoglede (JPG, PDF, PSD ...), ti zna kak ogromen fajl za več sekund zmrzniti delovanje.

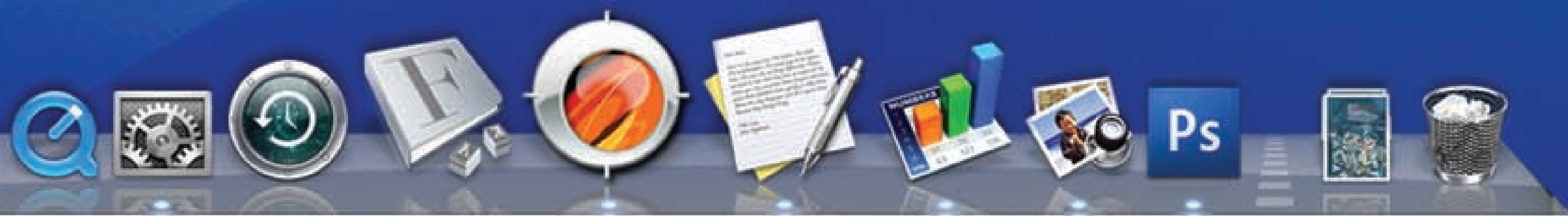
Osebni organizaciji sta namenjena Address Book in koledar Ical. Z Mailom sestavljata trojico, ki se odlično razume med sabo: rojstni dnevi sem, čakajoča opravila tja, slike oseb gor, sporočilo o prestavljenem sestanku dol. Priklop iphona? Telefonske iz imenika in dnevni načrti se avtomatsko sinhronizirajo med dotekanjem nove glasbe in TV-epizod. Prednosti celovite rešitve, pač. Škoda torej, da smo vsi Slovenci na Microsoftovem Messengerju (za mac obstaja ohromljena, a presenetljivo estetska konverzija), saj Applov sporočilnik Ichat ponuja veliko. Poleg napredne video konference ima recimo nadziranje sogovornikovega računala za oddaljeno pomoč, več hkrati prijavljenih računov in video učinke. No, slednjih se lahko poslužiš tudi z zabavnikom Photo Booth. Ker imajo imaci in macbooki vdelano kamero, se lahko kadarkoli afnaš in ustvarjaš posnetke za smejanje na stara leta. Z Ichat pa bo suša, dokler ne bo Apple, tako kot pri Safariju, naredil verzije za Okna in podprl Messengerjevih stikov.

Kar se tiče dnevnega fiksa iger, z Leopardom dobiš le šah. Nekaj hitre zabave lahko iztisneš še iz Dashboarda (inspiracija Vistinih gadgetov, od ure do vodometa), za ostale potrebe pa skočiš na *www.apple.com/games*. Portal vsebuje tistih nekaj polnopravnih iger, ki ugledajo macovo oblIčje, kakor tudi manj zapostavljene neodvisnice. Garažnim avtorjem je mac važna platforma, saj zanjo prodajo veliko sladkih alternativic. Na drugi strani se s predelavami trudi predvsem Aspyr in zadnji čas še direktno Electronic Arts, tako da niso več na voljo le The Sims, marveč še Command & Conquer 3, Battlefield 2142, Harry Potter in NFS Carbon. Spletni odvisneži bodo pak veseli macovskih izpeljank World of Warcrafta, Second Lifa, Eve Online in podobnih. Blizzard je tu še en korak naprej, saj njihovi plošči s PC-verzijo vsebujejo tudi jabolčno namestitev. Malce starejši naslov, kot je Warcraft 3, lahko tako kupiš po znižani ceni in na macu (po)doživiš odličnico. Žal pa v naši vukojebini spet veljajo izjemne razmere. Špili za mace so bili v enem lanskih cenikov tako dragi, da bi lahko z istim denarjem kupil dva okenska originala. Za špilanje je okolje Windows še vedno najboljše. In ker maci Okna kot drugotni sistem gonijo brez zadržkov, je tudi ta težava odpravljena.

Od temeljnih zadolžitev sistema ostanejo še večpredstavne vsebine. Končno sistem, ki iz škatle predvaja DVDje! Applov sukalnik sicer ni naphan kot PowerDVD, vendar ne glede na to deluje. Za ostale video vsebine skrbi Quick Time, ki mu moraš ročno dogra-

VERZIJE

Mac OS X, kar označuje rimsko desetico, ni naslednik devetke, kot večina predvideva iz naslova. Če se razsvetliš z zgodovino podjetja v članku Ugrizni v jabolko iz Jokerja 107 (id na stranki 1360), boš videl, da so ustanovitelja Steva Jobsa vmes izrinili s poveljniškega mesta. Ustanovil je podjetje NeXT in tam razvil na Unixu temelječ sistem NeXTStep. Slava mu, najmanj zato, ker je v njem Id stvaril Doom. V zanimivem preobratu dogodkov je Apple nato kupil NeXT in s tem vrnil Jobsa v rodno podjetje, kjer so ga sprejeli kot mesijo in ga okronali za dosmrtnega direktorja. NeXTStep je postal osnova za 'OS Ten' in čez dve leti garanja, leta 2001, so Applovci otvorili popolnoma novo poglavje svojega operacijskega sistema. Odtihmal novosti ne objavljajo vsakih pet let, temveč, skupaj z novimi mačjimi imeni, postopno izboljšujejo desetico. Gepard, Puma, Jaguar, Panter in Tiger so se zvrstili s približno enoletnimi razmiki, za Leoparda verzije 10.5, pa je bilo treba čakati dve leti in pol. Vmes so svoje sile namreč prerazporedili še na OS X za iphone, vendar so zamudo opravičili z največ novostmi doslej.





Automator te odreši ponavljajočih se opravil. Da sem avtomatsko prekonvertiral vse divxe v format appleTV, sem iz nabora ukazov povezal izbiro mape, poteg vsebine podmap, izločenje avijev in izvoza filmov. Z malo radovednosti pregledaš, kakšni gradniki so ti na voljo in že imaš izdelano masovno preimenovanje, hkratno odzipanje več arhivov in podobno.



I Robot, khm, Photo! Nisem fotograf, a sem po novem navdušen za slikovno spremljavo svojih potovanj. Po disku ležeče fotke me nikoli niso preveč ganile, toda Iphoto … mmm. Že samo zaradi organizacije v dogodke si želim ovekovečiti čim več stvari. In ko slike predvajam z njegovim slideshowom, te oživijo z rahlim premikanjem, kot v kakem dokumentarcu.

diti prepoznavanje datotek divx, xvid in wmv. Ni težko in ni neuradno. Še enostavneje pa je namestiti odprtokodno alternativo VLC Player, ki zadovolji vse potrebe, tudi za visokoločljivostne komunistične filme MKV. Glasbo seveda vrtiš z Itunes in ko se na kupu zbere širša družina, z daljinčkom Apple Remote poženeš multimedijski prikazovalnik Front Row. Z vmesnikom, podobnim appleTVju prejšnje generacije, oživiš fotke s počitnic ali zavrtiš posnetke pustovanja.

Digitalno življenje

Poleg Leoparda vsakega maca spremlja programski paket Ilife, ki pokriva urejanje fotografij, montažo videoposnetkov, ustvarjanje filmskih DVDjev, vizualno kreacijo spletnih strani in izživljanje glasbenih ambicij. Z njim dobiš osnovno orodje za skoraj vse potrebe zbiranja in ustvarjanja digitalnih vsebin ter prvo stopničko v svet kreativnosti za novince. Včasih smo se za programiranje navdušili ob direktnem vstopu v programersko okolje na osembitnikih, danes Ilife na pladnju prinaša vse potrebno za razvajanje desne možganske hemisfere. Na prvi pogled manjka le program za risanje (pretvorbo med formati spodobno opravlja že sistemski pregledovalnik dokumentov Preview).
Iphoto je, v treh besedah, Itunes za fotke. Namenjen je organizaciji svoje knjižnice, saj nadomešča škatlo, kamor smo njega dni zlagali resnične albume, in poskrbi, da se z veseljem vračaš obujat spomine tudi v digitalno okolje. Nudi osnovna orodja za obdelavo, v celozaslonskem načinu pa še malce magije, ki si jo nekoč občutil v temnici. Iz izbranih fotk sestavljaš zaporedno kazanje slik, spletne galerije, fotoknjige, koledarje in voščilnice. Posebej hvalevredne so zadnje tri, saj so predloge navdušujoče in prilagodljive. Pri nas sicer ne moreš direktno naročiti tiska (plačilo je možno le prek računa v štacuni Itunes), vendar te nič ne ovira, da z nekaj ustvarjalnosti in kvalitetnim tiskalnikom ne narediš enako ličnih izdelkov. Če ne drugega, lahko greš s pdfjem do lokalnega studia.
Imovie, nucnik za montažo filmov, so lani zamenjali s čisto novim programom. Zasnovan je za ljudi, ki časovne premice v življenju še videli niso. Vmesnik je intuitiven in zabaven, kar je itak njegov cilj – s hitrim urejanjem pripraviti uporabnike, da bi iz neobdelanih domačih posnetkov zvesto izdelovali gledljive utrinke in tako ne uspavali rojstnodnevnih zabav.
Iweb, oblikovalnik spletnih strani, je na nivoju spletnega oblikovanja v Wordu. Predpripravljeni vzorci so hudo omejujoči, tako da se moraš sprijazniti z neunikatnim videzom. Mogoče bo aplikacija zadostovala igrivi mladeži za prvi korak v spletne vode. Bolj navduši GarageBand na področju glasbe. Gre za klasičen snemalno-skladateljski program, prilagojen osebnim potrebam. Sposoben je zlaganja zank (loopov), kratkih odsekov posameznih inštrumentov, iz katerih lahko brez znanja glasbene teorije po posluhu sestaviš celoten komad. Dodatno je tu Magic GarageBand, v katerem ansambel igra izbran žanr, ti pa menjavaš inštrumente v iskanju pravšnje kombinacije. Na koncu iz godbe ustvariš predpripravljen projekt ali jo uporabljaš kot bend za spremljavo ob nažiganju prave kitare.
Za profesionalne potrebe seveda še vedno čakajo Photoshop, Final Cut, Dreamweaver, Logic in ostali službeni nujniki. Adobe ga s prehodom na Leopard sicer precej serje in je v Fotodelavnico vdelal vrsto hroščev, za katere noče in noče izdati popravka. Slične porodne krče ima najnovejši Office 2008 za maca. Pri njem ne gre za direktno predelavo lanske verzije za Okna, saj recimo Word ni prevzel (ne)slavnega trakovnega vmesnika. Hkrati ima dodatne možnosti, recimo oblikovalski način in beležko, kar ga naredi za kombinacijo Worda, Publisherja in OneNota. Tu sta še Excel in PowerPoint, Outlook pa nadomešča Entourage. Žal se ta ne povezuje s prisotnimi organizatorji, tako da moraš v celoti preklopiti na Microsoftovo rešitev. Če ti bolj odgovarjajo Mail, Address Book in Ical, je Apple tudi za ostale tri redmondske standarde pripravil alternativo, paket Iwork. Ta ni zastonj, tako da na novem macu dobiš le enomesečno pre-



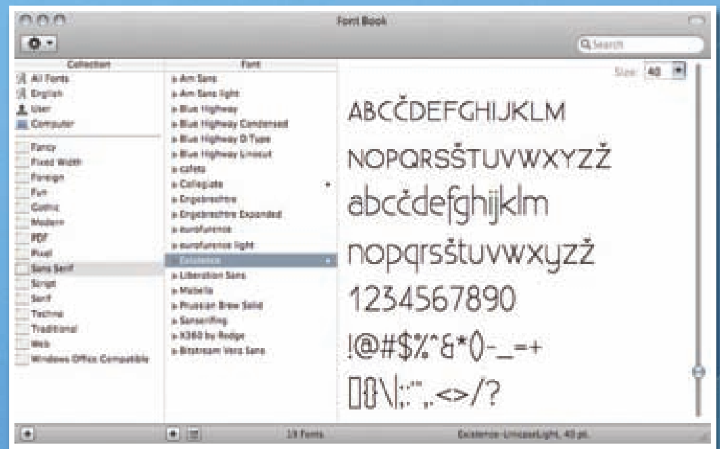
Včasih je fino zamenjati oblikovalski program, saj da vsaka aplikacija s svojimi zmožnostmi in načinom dela končnemu izdelku svoj pečat. Prejšnje generacije Worda v kombinaciji s tajnicami so vsekakor storile svoje, da so se mi zagabili Times New Roman, Arial in Comic Sans. Pages piše drugačno zgodbo.



Iskalnik Spotlight preverjeno poišče vse, kar se poiskati da. Celo v zunanjih shrambah, pri čemer indeksiranje diskov (razen takoj po priklopu) ne spremeni v stružnico. Ko se navadiš njegove praktičnosti, z njim odpiraš dokumente, poganjaš programe, bereš definicije angleških izrazov in celo priročno računaš.



Mac z menijem Start? Cover Flow ob boku Visual Studia? Sem slučajno na dozi kakih nelegaliziranih substanc? Kje pa, zreš prizor, ki ga omogočajo fantastični Parallels. Celo tako so dobri, da z njimi ustvarjen virtualni PC uporablja taisti disk, kamor si sicer ločeno namestil Okna z Boot Campom.



S Font Bookom si organiziraš pisave v poljubne kategorije, da pri delu v oblikovalskih programih hitro najdeš želeno tipografijo. Edino kak Photoshop, z lastnim predoglednim vmesnikom, skupin ne upošteva. Zato pa Finder in Quick Look obvladata predoglede fajlov ttf in sorodnih formatov.

izkusno verzijo. Vdelani Pages, Numbers in Keynote znajo uvoziti Officove dokumente in tudi po funkcionalnosti docela nadomeščajo Pisarno. Še najbolj izstopa Keynote, ki so ga razvili za potrebe govorov Steva Jobsa. Kdor je pogledal kako otvoritev Macworlda, pozna prednosti 3D pospešenega grafičnega pogona. Ostali ste morda videli Al Gorovo Neprijetno resnico. Evo, Keynote! Celo z Apple Remote lahko fletno upravljaš prezentacijo ... Iwork stane 86 EUR.

Okna tako in drugače

Posledica Applovega prehoda na Intelovo arhitekturo, je možnost dodatne namestitve Windows XP ali Vista. Za to skrbi pomočnik Boot Camp, ki postopek naredi jako enostaven. Zgolj določiš, koliko prostora hočeš odmeriti Microsoftu, nakar za particije poskrbi sam. Ko vstaviš okenski plošček in stisneš reset, se računalo začne obnašati kot običajen PC in požene inštalacijo. Nato v pogon zadegaš še Leopardov plošček, s katerega se namestijo gonilniki, in to je to. Če želiš, so lahko Okna tudi edini nameščen sistem.
Obstaja še ena rešitev, poganjanje Oken kar znotraj OSa X, brez ponovnega zagona. Temu rečemo virtualizacija. Večina pozna emulacijo, kjer procesor simulira delovanje druge strojne opreme, recimo procesorja Z80 pri ZX spectrumu. Danes se izraz uporablja predvsem za poganjanje dodatnega okolja z enakim hardverom, recimo v tem primeru. Leta 2005 je Intel družini x86 dodal podporo za strojno virtualizacijo in s tem omogočil, da gostujoči sistem teče brez večjih upočasnitev. Razlike vseeno so, saj tonamenska aplikacija Parallels z nepretirano cenovno postavko 75 EUR, teče le na eni srčiki, tako da so recimo operacije v Photoshopu dvakrat počasnejše, kot pri resetiranju direktno v XPje. Za Visto je faktor le še večji. Program eksperimentira s podporo DirectXu 9, toda razen nezahtevnih naslovov igre odpadejo. Že osveževanje zaslona ni docela gladko, čeprav nikakor moteče. Super rešitev za hiter zagon kakšnih Windows-only programčkov ali pisanje na USB-disk, formatiran na NTFS.

Na sosedovi zelenici

Po pravici povedano bi raje videl, da me okoliščine sploh ne bi pripeljale do pisanja tega članka in bi z zadovoljstvom nadaljeval prijateljstvo z Okni. Na podlagi vedno odličnejšega sodelovanja z XPji sem vzgojil visoka pričakovanja do naslednika ... in bil razočaran. Po pol leta nejevolje sem podgradil sistem in se zaklel, da bom na PCju naslednjih pet let stagniral, le programiral in gonil Simse, medtem ko se bom zabaval drugje. Na xboxu 360, wiiju in macu.
Seveda pri Applu ni vse rožnato. Spisek minuskov je bil štartoma, tako kot pri Visti, veliko daljši. A namesto da bi v naslednjih mesecih zmerom bolj zmajeval z glavo, je bila izkušnja podobna igranju Simsov. Ti te vedno znova presenetijo in še po dolgem času odkriješ kak nov bonbonček. Stare navade so zamenjale nove in ko so mi orodja, kot sta Spotlight in Quick Look, zlezla pod kožo, sem vedel, da sem skočil na pravo stran ograje. Resda tu ne bom nikoli imel tako široke izbire iger, ampak za to imam druge naprave. Ostalo v računalniškem vsakdanu – prebijanje skozi delovnik, urejanje digitalnih utrinkov, pisarniška opravila, reševanje ponavljajočih opravil – pa postane na macu bolj zadovoljujoče.
Skrivnost je v Applovi, da ne rečem Stevovi viziji, v kateri se uporabnik ukvarja z vsebino, ne z orodjem ali celo z operacijskim sistemom.



Dashboard je 'plošča', polna takih in drugačnih samoizbirnih informativnih okenc ter nucnikov, ki ne smeti namizja, temveč se neutesnjeno prikaže čez ves ekran, ko jo prikličeš z F12. Te napravice so skopirali še ostali, od Opere do Viste. S Safarijem celo izrežeš del spletne strani in ustvariš widget Webclip. Preklete delnice spet padajo!

TIPKOVNICA

Applova tipkala so dolgo strašila s tremi posebnimi tipkami, na katerih je bilo najti samo čudne slikovne hieroglife. Da jim ni več treba praviti strešica (^), mikrostikalo (⌥) in deteljica (⌘, tudi neskončna zanka, po naslovu Applovega sedeža na Infinite Loop 1, Cupertino, California), so na novih modelih tekstovno poimenovane control, option in command. Pri tem command vrši bližnjice, ki smo jih iz Oken navajeni delati s controlom. Tem trem znakom delata družbo še tipka function (fn), ki omogoča dostop do funkcijskih namesto multimedijskih tipk (ali obratno, če tako nastaviš), in nujnik za izmet CDja. Gumb na enoti boš namreč zaman iskal. Še ena posebnost se tiče slovenskega razporeda tipk. Namesto navajenega qwertz ima v Itrgovinah kupljena slovenska tipkovnica mednarodno postavljena y in z. Za programerje, ki smo se na qwerty že prej navadili z internacionalno ali ameriško postavitvijo (pri teh imamo namreč direktno dostopne oglate oklepaje in podpičje), bo to plus, saj si pred tem moral pri preklopu na pisanje šumnikov v glavi zamenjati tudi z in y. Ker je navada za nekatere vseeno železna srajca, se gre obrniti na Žja, ki na *jonas.blog.siol.net* (v iskalnik vpiši qwertz) deli datoteko za naše kraje in video hardverskega posega za pogumne.
Kar se tiče bližnjic, jih je večino moč nastaviti po svoje, zlasti v menijih programov, ki jim je vedno moč ustvariti lastne krajšnice. Najbolj zakrknjeni oknaši lahko celo globalno zamenjajo delovanje commanda s controlom. Isto velja za miš, kjer lahko menjaš različne klike ali nanje obesiš izvajanje programa (Expose, Dashboard, Spaces). Spodaj pa še nekaj zanimivosti iz sveta jabolk.

command-o -> odpri datoteko / poženi program
enter -> preimenuj datoteko
command-option-escape -> ubijanje programov
option med zagonom -> pokaži zagonske particije
klik med zagonom -> izvrže plošček
control-klik -> desni klik
shift-klik -> upočasnitev sistemskih animacij
control-vrtenje koleščka -> povečava zaslona (zum)





Trda *jabolka*

Želja po drugačnem računalniku te pripelje do nakupa maca. In ker ni poti nazaj, ko imaš enkrat tako lepo napravico, si Retro doma namesti vso Applovo opremo. Zdaj si želi, da bi imel še moderno pohištvo.



Imac je namenjen vsemu, kar danes pričakuješ od računalnika. Poganja Mac OS X, Okna ali oboje. Če hočeš, še Linux in seveda igre. Črni detajli na kovinskem ohišju bi težko bolje sporočali uporniško, kulersko naravnanost. Maca konec koncev uporabljajo vsi filmski junaki.

Applovo oblikovanje se nadmočno sklada s sodobno opremljenim stanovanjem. Prijetne linije, omare od tal do stropa, moderna razsvetljava, skladnost ... Vse to opazujem izza svojega novega najboljšega prijatelja, belega macbooka, ki se vklaplja v prizor, kot bi ga ustvaril arhitekt. Tak, jabolčniški. Njihov minimalističen pristop k oblikovanju, ki se tiče tako strojne opreme kot vmesnika, je pač pregovoren in vpliven. Stilistične smernice, ki jih začrta Apple, kopirajo vsi, od Microsofta do najbolj obskurne spletne strani.

Res je, da razvpiti Kalifornijci niso bogovi. Zaradi hitrega tempa celotne industrije se je marsikateri izdelek tovarniških napak rešil šele po nekaj serijah. Kar jih loči od tekmecev, je široka dodana vrednost, ki presega meje funkcionalnosti in jo je moč ustvariti le z brezpogojno predanostjo ter posebnim občutkom za ustvarjanje. S svojimi pogruntavščinami tako odpirajo prodor v prihodnost, v kateri tehnologija služi ljudem in ne obratno.

Poleg modernega dizajna in premišljenega vmesnika vsi poznamo še eno Applovo značilnost: visoke cene. Navadna tipkovnica za sedem evrov počne isto kot njihova za petdeset. PC, priklopljen na dnevnesobni zaslon, zna predvajati štirikrat več stvari kot appleTV. Kitajski predvajalnik empetrijev opravlja svoje delo kot ipod. Toda še vedno se Applova roba prodaja, in to vedno bolje. Zakaj? Določen del kupcev hoče biti kul, pri ostalih pa gre za prepoznavanje dela, opravljenega z ljubeznijo, in za nagrajevanje inovativnosti ter umetniške zunanjosti namesto cenenega azijskega kloniranja. Taka izbira je del ustvarjanja življenja, v katerem se med iskanjem sprostitve ne zadovoljiš z izdelkom podhranjenega poševnookca, temveč poiščeš zabavo z resnično vrednostjo. Kar se tiče računalništva, je Apple ena redkih oaz, ki strogo drži tak nivo sofisticiranosti.

Kljub vsemu v naših logih ne gre za čisto romantično zvezo. Prebivalcu Kalifornije s srednje visoko mesečno plačo 3600 dolarjev bo imac za 1300 zelencev pomenil nekaj drugega kot ista mašinca za enako vsoto v evrih pri trikrat nižji slovenski plači. Evropske cene so občutno višje od ameriških, slovenske še malo nad njimi. Tako so na tej strani Atlantika iZdelki luksuzno blago in zaenkrat vsi študenti še ne skačejo naokoli z macbooki. A če si se našel na koncu prejšnjega odstavka, veš, da ti veselje ob uporabi premišljenih onegajev zasenči nalepko s ceno. V tem primeru je sreča vredna več od dodatna mesca štedenja.

Apple

Ni naključje, da je v imenu podjetja za Apple donedavna pisalo Computers. Če ti to ni očitno, te bo razsvetlil članek Ugrizni v jabolko na Stranki (id 1360); močno priporočam tudi film Pirates of the Silicon Valley. V marsikaterem pogledu so Jabolčniki spravili računalnik do statusa univerzalnega orodja informacijske družbe. Danes, ko je to samoumevno, nadaljujejo s širjenjem naprej in povezujejo prej ločene dele življenja – računalnik, televizijo, glasbo, telefoniranje – v celovito izkušnjo.

V srcu te mreže stoji macintosh. Skozi čas je prepotoval pot od znanilca grafičnega vmesnika prek pridigarja arhitekture RISC do danes, ko je navaden, čep-

	mac mini	imac	macbook	macbook air	macbook pro	mac pro
procesor	core 2 duo 1,83 do 2 GHz	core 2 duo 2 do 2,4 GHz ali extreme 2,8 GHz	core 2 duo 2 do 2,2 GHz	core 2 duo 1,6 do 1,8 GHz	core 2 duo 2,2 do 2,6 GHz	dvakrat quad-core xeon 2,8 do 3,2 GHz
pomnilnik	1 – 2 GB	1 – 4 GB	1 – 4 GB	2 GB	2 – 4 GB	2 – 32 GB
grafika	intel GMA 950	radeon HD 2400 XT ali HD 2600 PRO	intel GMA X3100	intel GMA X3100	geforce 8600m GT	1 – 4 x radeon HD 2600 XT ali geforce 8800 GT ali quadro FX 5600
disk	80 – 160 GB	250 GB – 1 TB	80 – 160 GB	80 GB ali 64 GB SSD	120 – 250 GB	320 GB – 4 TB
najnižja cena	626 EUR	1235 EUR	1077 EUR	1788 EUR	1959 EUR	2577 EUR

rav zelo lep, osebni računalnik. Kar ni slabo, saj lahko na njem končno poganjaš Okna. Steve se je pametno odločil in z IBMovih procesorjev prešel na Intelove, tako da so maci zdaj peceji, podrejeni arhitekturi x86. To pomeni, da jih okolje Windows zazna kot naključen abak, s komponentami, nabranimi z vseh vetrov. Cena zanj je resda visoka, a kje drugje fašeš lično in praktično ohišje, računalnik, skrit v zaslon, vdelano spletno kamero, neslišno hlajenje, daljinec in vštet operacijski sistem ter programje, ki zadošča za vse običajne zahteve digitalnega življenja? Samo pri Applu. Že ko prvič odpreš škatlo z macom in vidiš, da je napajalni kabel na videz ter otip mnogo kakovostnejši od onih, ki jih fašemo pri klasični PC-robi, spoznaš nadvrednost. Oglejmo si zatorej tri različne okuse, v katerih so Applovi računalniki.



Najbolj prodajan mac pri nas je beli macbook. Črni model je cenovno popolnoma neupravičen in kot tak rezerviran za vizualno skladnost z ljudmi pod vzdevkom 'the black Jesus'. Japijem ostaneta kovinska air in pro.

Mac za dom

V stanovanje sodita imac in mac mini. Prvi je sanjski računalnik gospodinj, ki med sesanjem preklinjajo gordijski vozel kablovja, visečega izza PCjev. Ker je vsa elektronika – matična plošča, procesor, grafika, ramniki, disk, kamera, sprejemnik brezžičnega omrežja, bluetooth, zvočniki in optični pogon – skrita v ohišju monitorja, je zanj potrebna ena sama žica. In od prve generacije dalje, ko je bil še v katodniku, je videz imaca sopomenka za eleganco. Najnovejši model z 20- oziroma 24-palčnim zaslonom in minimalistično tipkovnico je je resnična krona dovršenosti.

Kar se tiče zmogljivosti, si konkretnosti oglej v razpredelnici. Že core 2 duo pri 2 GHz v osnovni konfiguraciji zadovolji večino računskih potreb, če si posebej nepotrpežljiv, pa lahko izbereš hitrejšega. Delovanje računala je smrtno tiho, kar ob turbinskih PCjih ni zanemarljivo. Obe mogoči grafični kartici – radeon 2400 XT in 2600 pro – sta v najnižjem rangu, a sem že s prvo spodobno poganjal dokaj zahtevne igre. Pod Okni XP sem vozil zahtevni Test Drive Unlimited na srednjih nastavitvah, dočim so mi v MacOSu čez ekran urno tekali vojački iz zadnjega Command & Conquerja in letele luči iz NFS Carbon. Pri macovskih špilih je super, da razvijalci igre zaradi le nekaj možnih konfiguracij vnaprej optimizirajo.



Skozi okroglo odprtino na stojalu napeljeÅ¡ edini kabel do elektrike. Tu sta sicer še minimalna repa pridodane tipkovnice in miši, a ju lahko po želji nadgradiš do brezžičnosti. Na zadnji strani imaš vseeno vse priključke, od katerih je ob posedovanju brezžičnega omrežja in modrozobih gizmov v uporabi le oni za firewire.

Na širokem in estetsko nadmočnem monitorju so filmi in fotke videti živahne, moti le njegov odsev, saj je čez vso njegovo prednjo stran položeno steklo, v katerem se pretirano zrcali okolica.

Druga izbira za dom je mac mini, najcenejši in videzno najbolj prikupni jabolčni računalnik, ki z drobnostjo bolj spominja na kos okrasja kot na zaresen kompjuter. Celoten računalniček je namreč samo tista opekica, ki je na sliki spodaj in spominja le na lepo zunanjo DVD-enoto. A od slednje je loči vrsta priključkov na zadnji strani (DVI, mreža, analogni in digitalni zvok ...). Mini je vstopna točka v svet macov in kot tak je pri nas manj zanimiv. Če imaš v žepu samo 600 evrov, kolikor boš odštel za njegovo najbolj revno konfiguracijo, boš vseeno raje zavil po kak drug računalnik. Ako vztrajaš pri jabolku (brat!), je imac dosti boljša in popolnejša izbira. Dvojedrni procesor sicer ne zaostaja, je pa počasnejše vse ostalo, pomnilnik, 2,5-palčni disk in integriran grafični čip, ki zadostuje za igranje starejših naslovov.

Simpatičen malček je tale mac mini, ki si ga predstavljam samo za en namen: priključenega na HDTV, da ob večerih, ko se mi ne da premakniti riti s kavča, lahko na brzaka pogledam maile in nove izide prOna.

Macknjiga

Prenosni macbooki poosebljajo Applovo pozornost za detajle, ki se odraža celo pri tako banalnih stvareh, kot je napajalnik. Lična škatlica ima pri vrhu dvižna jezička, okoli katerih namotaš kabel in ga s sponkico pripneš, da na koncu v rokah držiš kompakten paketek, ne skrotovičene jegulje. Seveda je priključek magneten in se varno združi z odprtino za napajanje. Še en primer detajlov je zvezno spreminjanje lučke za speče stanje, ki pri konkurenci utripa kot železniški semafor.

Ne manjkajo niti povsem uporabne prednosti, kot je premikanje po straneh v dokumentu s potegom dveh prstov po sledilni ploščici. Ne le gor – dol, deluje tudi levo – desno. Novinec air gre še dlje, saj je pri iphonu našel dodaten večprstni hendling, kot sta približevanje ter vrtenje slik. Ker je lepota sinonim za Jabolko, na njihovih notesnikih ni zmaličene postavitve tipk, gumbov na vseh stranicah, zatičev za zapiranje, neuglednega pladnja optične enote in odvečnih reklamno-tehnoloških nalepk. Samo užitek v videzu.

Macbook je na voljo v cenejši beli in dražji črni barvi, z minimalnimi razlikami v strojni moči. V oba je vdelan 13,3-palčen ekran, 1 GB rama, spletna kamera, vmesnik firewire 400, video izhod, USB-priključka in daljinček, toda le naploščen grafični čip. Procesor se v temnem modelu dvigne z dveh na 2,2 GHz, disk podvoji vstopnih 80 GB in pečica se nadgradi z DVDji. Toda pri prenosnikih je izredno važen dejavnik trajanje baterije. Kaj mi pomaga gejmerski laptop, če mi na dveinpolurni vožnji z vlakom crkne še pred končno postajo? Z macbookom lahko članke pišem na kolenih v obe smeri in še med čakanjem pri prestopanju. Če potrebuješ večjo moč in širša okna, si omisliš macbooka pro. Ta nosi mobilni geforce 8600 in sveti z večjim, 15,4- ali 17-inčnim zaslonom. To je treba poleg s konkretnim cekinom plačati še z bolj motečim gretjem ohišja, a v zameno dobiš največ v svetu prenosnikov. Razen na drugem, elitnem koncu tega področja – čim bolj lahkimi in tankimi rezinami, med katerimi je ravnokar prevzel vodstvo macbook air. Ker ga še nismo imeli v rokah, si o njem preberi le novičko z MacWorlda.





Tale daljinček, ki stoji ob minimeku, je pridodan vsem macom razen proju. Z njim spreminjaš glasnost ter poganjaš Front Row.



Macbook pro je v vseh pogledih vrhunski notesnik, ki je primeren tako za delovno mašino kot za špilanje, saj ima najbolj 'igričarsko' grafično kartico.

Delovni mac

Ostane službena kategorija, kjer naj preskočim strežniški xserve in predstavim model mac pro, z Intelovim procesorjem prenovljen bivši mac G5. Če ne zaradi drugega, zato, ker na njem nastaja Jokerjeva podoba. Poleg oblikovalcev in postavljačev revij te beštije cenijo še glasbeniki in filmarji, ki prisegajo na Applova programska paketa Logic in Final Cut. Da je mac pro namenjen samo debelim denarnicam in podjetjem, je jasno. Toliko bolj po januarski posodobitvi, po kateri že osnovni model v sebi nosi osem jeder xeon. Želje so tu res omejene le z višino proračuna. Moč si je omisliti do 32 GB rama in štiri (štiri, oštja!) radeone 2600 XT za skupno osem DVI-izhodov do Applovih monitorjev cinema display, ki sežejo do 30 col. Upam, da je jasno, zakaj so to mokre sanje profesionalnih kreativcev.

Poleg tega je mac pro najlepši, kar se tiče notranje organizacije ohišja. Nobenega vidnega kablovja, za mrežo skriti ventilatorji, v predalčke spravljeni diski. Edina minuska sta modrozobost in brezžična omreženost - ki ju privzeto ni!

To je edini, s karticam nadgradljivi mac. Dodatke resda priklapljamo na vrata USB, a za profesionalno bavljenje z videom in glasbo so kartične razširitve nujne. Lastniki maca pro vedo (vemo), da je sorazmerno visoka cena posledica v nadkvalitetno, tiho škatlo optimalno izbranih kosov hardvera in dodelanega opreacijskega sistema, ki se mu ni treba ukvarjati z združljivostjo s poslednjim kosom silicija.



Cinema displayi so profesionalni monitorji. Tako po ceni kot po videzu. Zraven stoji mac pro, ki deluje majhen. A to je privid, saj je ekran ob njem 30-inčen. Na takem, le 23-inčnem sistemu nastaja Joker.

Dodatki

K Applovim računalnikom oblikovno izvrstno sedejo trije enako lični nuckiki: tipkovnica, miška in usmerjevalnik / zunanji disk. Tipkalo je vrhunski primerek nadtankega dizajna, ki se mu po uau-faktorju približa le Logitechova linija dinovo. Hkrati na straneh ponuja USB-priključka, ki sta ravno prav za priklop ožičene miške in podatkovnih ključev. Na voljo je še dražja modrozoba verzija brez ekstra vtikal in navigacijskega ter numeričnega dela. Z aluminijastimi ohišji se tipkalo ujame tako lepo, da domači mac brez apple keyboarda preprosto ni srečen mac.



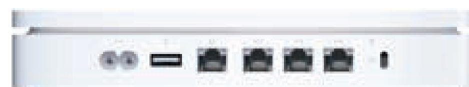
Deviška belina ni za prašiče, saj se na njej hitro pozna svinjarija z mastnih parkljev.

Na drugi strani je Applova miš mighty mouse, namenjena tako namiznikom kot prenosnikom. Konec je pomanjkljivosti, ki se ji je nekoč reklo "En gumb je dovolj za vse na macu." (Njegovo odsotnost je do neke mere popravljala dodatna funkcijska tipka.) No, Apple ne bi bil Apple, če mighty mouse ne bi bil videti, kot da ima en gumb in ga kot takega po defaultu obravnava tudi najnovejši OS. Toda v resnici ima štiri, vključno s srednjim in desnim. Knofov v običajnem pomenu sicer ni, saj je vsa zgornja stran eno samo pritiskalo, tipalo pod površino pa zazna, na kateri strani imamo prst. Žal so tukaj dizajn podredili funkcionalnosti, kajti zadeva ne deluje optimalno in namesto desnega včasih klikne levo, če ne dvignemo kazalca s površine. Prvoosebni strelјači, prste proč zatorej. Za ostale mighty mouse premore drugo odličnost: srednji gumb je vrtljiva kroglico za vsesmerno navigiranje po oknih in dokumentih. Soličen element - nagibalni koleščcek - imajo resda tudi druge miši, vendar je Applova izvedba njim nadmočna. Četrto dugme je stisk obeh stranic hkrati. Še kar praktično.



USB-paličič za ušesa Apple še ne dela, zato ta skrivnostna podoba nastane, če njihovo novo tipkovnico slikaš od strani. Naslednja bo po teh smernicah že brez tipk.

Tretji primerki podporne opreme so usmerjevalniki brezžičnega omrežja pod imenom airport. Osnovni airport express je škatlica, slična napajalniku za macbook, ki jo zadegaš v elektriko, vanjo vtakneš UTP-kabel do modema in voila, po brezžičnem omrežju lahko do interneta dostopa deset uporabnikov. Pri večjem airport extremu gre za sposobnejšo napravo, ki poleg WLANa omogoča še tri ožičene uporabnike in skupno petdeset odjemalnikov. Oba imata USB-vtič za priklop tiskalnika, da



Zadnja stran Time Capsula je po priključkih enaka airport extremu, le da je malce večja. V USB priklopiš tiskalnik, zraven pašejo mrežni kabli, v sebi pa nosi terabajten trdi disk za arhiviranje.

ga lahko uporabljamo povsod iz omrežja. Poleg podpiranja najhitrejšega standarda prenosa je namesto printerja (ali poleg njega, če uporabiš USB-hub) pri extremu moč deliti zunanji disk. Express po drugi strani omogoča drugo svojevrstnost z imenom airtunes. Če v zvočni izhod na napravici vtaknemo zvočnike, lahko skoznje predvajamo glasbo iz predvajalnika Itunes na računalu iz omrežja. In če ti ni dovolj le eno ali drugo, lahko expresse povežeš z obstoječim extremovim omrežjem, kar obenem razširi pokritost s signalom. Le zunanjega mrežnega diska za samodejno arhiviranje z Leopardovo funkcijo Time Machine zaenkrat ni mogoče uporabiti, a tudi glede tega so že skovali zamenjavo, Time Capsule.



Ne, to ni napajalnik za macbooka, temveč airport express. Desni kabel je namenjen zvoku, ki prihaja iz omrežja čez airtunes.

Zabava

S tem se konča strogo računalniški del in ostanejo področja, na katerih je Apple znan širši javnosti: glasba, filmi in telefoni. O ipodih se je pred dvema številkama razpisal Luni, zato tu ne bom rekel drugega kot to, da seveda izvrstno sodelujejo z maci. Isto velja za iphone, a prihranimo njegovo predstavitev za dan, ko bo pri nas moč kupiti nerazdrto verzijo, ki jo je moč nadgraditi in docela izkoristiti.

Tako ostane le še en neomenjen gizmo, appleTV. Osnovna ideja te obtelevizorske škatle je predvajanje bogate knjižnice iz Itunes na velikem ekranu v dnevni. S povezavo v (brezžično) omrežje na eni strani in na televizor s komponentnim ali HDMI-kablom na drugi appleTV sprejema vsebino iz okoliških računalnikov, macov in PCjev in jo more tudi hraniti na vgrajenem 160-gigabajtnem disku. Skozi ličen vmesnik lahko prideš še do spletnih vsebin (napovedniki za filme, YouTube). Po novem za kupovanje računalnik sploh ni več potreben, saj je moč z napravo dostopati neposredno do štacune Itunes. Na žalost škatlica pri nas zopet ne pride do popolnega izraza. Prodajani servis Itunes namreč v Sloveniji ne deluje, saj Apple





AppleTV načeloma seka – a žal pri nas le drva, ker ni štacune Itunes za nakup in izposojo filmov. In jaz sem naivno mislil, da bo v Evropski uniji taka neenakopravnost preteklost.

zanimamo toliko kot Uzbekistan, kar pomeni nič instant izposoje visokoločljivostnih filmov za par dolarjev. Pri nas lahko izkoristiš samo brezplačne stvari, od katerih priporočam izobraževalni material v kategoriji iTunes U. Hkrati appleTV ne šmirgla diviksov. Na zeleni veji si le, če si med izdelovanjem varnostnih kopij te opravil s kodekoma H.265 ali mpeg4. Zato ne verjamem, da bo appleTV pod Alpami našel pot do več kot ducata fanatičnih privržencev. Poleg gibljivih slik komponenta podpira sukanje glasbe in prikaz fotk. Te se ob muzikalični podlagi z občutkom premikajo in s tem, tako kot ves vmesnik, kažejo Applov smisel za eleganco.

Če imaš v dnevni sobi imaca ali prenosnega macbooka, itak obstaja boljša rešitev. LCD ali plazmo priklopiš na dodatni video izhod, nakar Front Row – kopija vmesnika prejšnjega appleTVja – rabi predvajanju fotk, glasbe in filmov iz lokalne knjižnice, če tega ne počneš kar direktno iz Itunes ter Iphota. Poleg maca dobiš daljinček za upravljanje s kavča, Leopard pa avtomatsko vrti DVDje in, ko namestiš kodek, običajne avije. Konec koncev tudi izposoja filmov deluje na računalu, če nekako prideš do darilnih kartic za Itunes.

Tihožitje

Poglavitno je vedeti, da appli niso eksotika. Če si se včasih za nakup moral pretegniti, danes stopiš v štacuno Istyle v centru Ljubljane, mimogrede opraviš nakup v Istoru, ko si v BTCju, ali obiščeš EPL na Tržaški. Oziroma se zapelješ v Trst, Celovec, Graz ... In nakup se ti pravzaprav kar splača, saj si s hardverskega stališča od Appla deležen dobrih mašin, ki so drage le na videz, ter dizajnerske idile, ki ti, če ceniš obdanost s fengšuj objekti, v katere je bilo vloženo več kot gonja za zaslužkom, osmisli delanje nadur. Za nameček pa vedi, da se Applove naprave med sabo dopolnjujejo. Itunes napaja ipode, appleTV in airtunes, Address Book in Ical posodabljata iphone, Time Machine arhivira v Time Capsule ... Da o ostalih dobrotah OSa ne govorim. Je čas, da damo priložnost firmi, od katere večina kopira inovativne ideje.

	macbook 2 GHz	imac 2 GHz	23'' cinema display	ipod nano 4 GB
ameriška cena z 8 % davkom	803 EUR	876 EUR	657 EUR	109 EUR
EU Apple Store	1049 EUR	1199 EUR	899 EUR	149 EUR
Istyle	1161 EUR	1273 EUR	910 EUR	156 EUR
FMC (Istore)	1159 EUR	1322 EUR	965 EUR	159 EUR
E.P.L.	1104 EUR	1235 EUR	927 EUR	164 EUR

Project Sylpheed

Če smo nekdaj vesolje reševali na vsakem koraku, se je pozornost zadnje čase usmerila na Zemljo in njene lokalne težave. A še se najde odpadnik, ki se nakani pričarati vsaj vzdušje iz epopej, kakršna je bila serija Wing Commander, če že ne zmore poustvariti igranja. Tak optimist je japonska skupina Game Arts (Square-Enix je le založnik), znana po frpjski seriji Grandia, ki se s Project Sylpheed do tal klanja vsemirskim velikankam včerajšnjika.



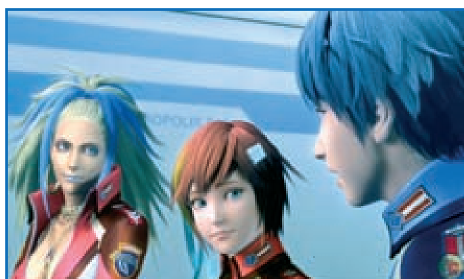
Sylpheed ni ne tič, ne miš. Količina in odstranjevanje sovragov spomnita na 2D šutemape, pogled in del igranja na bolj kompleksne vesoljščine.



Lepota ima svojo ceno. Akcija zna biti slabo pregledna, dočim število sličic na sekundo preveč pogosto omahne pod sprejemljivo mejo. Ja, špil se zatika.

V v v ... vau? Kar se predstavitve tiče, gotovo. Project Sylpheed ima bore malo skupnega z izvirnikom, ki so ga Game Arts spisali dinozavrskega leta 1986. Takisto ni izpeljanka nadaljevanja za mega CD ali predelave za PS2, ki je občinstvo navdušilo z ozadji v obliki FMV-filmčkov in nanje zadeganimi poligoni. Nak: v centru pozornosti ni več močno plovilo silpheed, ki bi brez posebnega izgovora tamanilo alienčke, temveč ljudje in dogodki. Ustvarjalci so si zamislili nesvetlo prihodnost 27. stoletja, ko se človek razpase po vesolju, a ne zna odložiti bojevitosti. Ko skuša nekaj kolonij razglasiti neodvisnost, jih vlada na Zemlji zatre, kar pripelje do milijonov žrtev. V tej štali se znajde trojica mladih lovskih pilotov, ki jih politika loči že na akademiji. Dočim Katana in Ellen ostaneta na strani Zemlje, njunega prijatelja Margrasa pošljejo domov, na enega od odpadniških svetov. Vendar se tedaj ne vidijo zadnjič!

Tej iztočnici sledi spremljanje mnogoterih impresivnih vmesnih sekvenc, ki spletejo napol dolgemetražen anime. Zgodba je sicer prostodušna tokijska najstniška fantazija, v kateri so vsi lepi, mladi, plemeniti, zlobni in / ali raznobarvno čupavi, umrle soldate ob izstrelitvi krste med zvezde spremlja kilogram vrtnic, podlaga pa se krepko naslanja na Vojno zvezd. Pisanost na kvadrat. A treba je občudovati profesionalen govor, lepo animacijo, nadmočno jasnost slike in kljub naivnosti simpatičen potek štorijice, ki v animacijah ne varčuje z dogodki. Predvsem pa ne štedi z množičnimi vsemirskimi bitkami, ki vključujejo na stotine manjših plovil, ducate križark ter še kako posebno orožje, sposobno krepanja planeta. Slično kot v filmu Wing Commander gre za mornarico in letalstvo preteklega stoletja, prenešena v ZF-prihodnost, in dobro se vidi, kje so Game Arts iskali navdiha. Še junak je podoben metro kot Freddie Prinze, Jr.



Razkošne, z računalnikom narejene 3D sekvence v slogu animejev so polne adolescentne naivnosti in razbijaškega spektakla. Tokijci, pač.



Odločitev za ladjo na spodnjem delu zaslona je malo tečna, saj vidljivost ni najboljša. V bistvu sem največkrat umrl od zaletavanja v večja plovila :).

Toda igranje je manj nabreknjeno kot izvedba. Resda je z 2D planjave skočilo v polne tri razsežnosti, podobne Starlancerju in Colony Wars, le da na spodnjem delu zaslona stalno visi tvoja eksperimentalna ladja. Glede na orožja, ki jih pripišeš štirim ključnim točkam na njej, je karjola sposobna izstreliti vodene ali nevodene rakete, prožiti topove in laserje, lučati torpede ter nažigati iz večjih kanonov, da vse pada, lomi in leti v zrak, ee, vakuum. A prav v tem je srž Sylpheeda in razlika glede na tradicionalne vesoljščine. Medtem ko so te običajno zahtevale več dela z manj nasprotniki, ki so znali biti do zob oboroženi in zaščiteni, se ta igra zanaša na številke. V tipični bitki v glavo fašeš nekaj ducatov lovcev, ki so ravno toliko odporni, da jih je treba nekajkrat zadeti. Vendar to ni problem, saj so namenoma trapasti in jih dokaj lahko obdržiš na muhi, raket pa v enem šusu izbljuvaš po deset in več. Pičiš torej proti gruči kanalj, zavreš, jih naciljaš čim več, pošlješ rakete, ponoviš ... Če ti kdo dela težave, so tu tri specialne poteze, ki posrkajo ščite, a upočasnijo čas, ladjo zaletijo v neprijatelja ali izstrelijo vso zalogo krepel naenkrat. Slično enostavno obračunavaš z rušilci, fregatami in podobno zalego, ki je videti veličastna, a se je docela nesposobna braniti proti napadom z večje razdalje. Ko dobiš nevodene torpede z nadmočno rušilno močjo, je kavelj samo še v tem, da ne tvegaš po nepotrebnem, da izgruntaš vrstni red dogodkov in ne bluziš pri izbiri ognjevitih sredstev. Namečkoma si lahko v skoraj vseh premočrtno nanizanih misijah med frčanjem mimo matične križarke obnoviš vso zalogo orožij in ščitov.

Project Sylpheed je zanimiva igra, a ji spodleti osnovno poslanstvo. Predstavitveno je na visoki ravni, tako glede animacij kot barvitosti med nažiganjem. Ekran polnijo sledovi raket, orjaški laserji, eksplozije, zvezde, planeti ... vse skupaj je izredno čisto ter lično. Žal pa ji zunanjosti ne uspe uravnotežiti na igralni fronti. Saj se trudi, nekaj misij je posrečenih in vzdušnosti ji ni moč očitati. Namečkoma želi biti čim daljša in kljub temu, da v prvo zadostuje za kakih petnajst ur, pričakuje, da boš naloge ponavljal za rekorde in dokler ne boš opravil vseh podciljev. Šele takrat si recimo priboriš levji delež achievementov. A navzlic vsemu badabumu je srčika špila ponavljajoča se, enostavna in prezgodaj rutinska, saj je en pristop v navezi s trenutno najmočnejšim orožjem dovolj za sesutje vsega, kar ti stopi na pot, medtem ko je nabor opravil (brani, prestrezi, uniči) stokrat viden. Če bi bilo vesolje tako ajnfoh, ga gotovo ne bi bilo treba reševati!

67 — *Sneti je deležen nekaj energije starih 3D vesoljščin. Vse pak ne.*
xbox 360 — Square-Enix

The Club

Bizarre Creations so modeli. Najbolj so znani po xboxovski dirkaški seriji Project Gotham Racing, hkrati pa jih nišno občinstvo ceni zavoljo kul vesoljske streljanke Geometry Wars: Retro Evolved. Na prvi pogled to ne gre skupaj, toda poznavanje Bizarrove filozofije razkrije stičišče. Bistvo njihovih iger je v takoj dojemljivi arkadnosti, ki jo sproti nadgrajujejo. To omogočata zanje Sveta Elementa, kombinacija (combo) in točke. V PGR recimo toliko časa kot za obladovanje avtomobila porabiš za tvorjenje verig skozi zdrse zadka in podobne karafeke, kar daje točke in nadgradi običajno tiščanje plina. Geometry Wars je pa sploh kristalen primer nabijanja pik skozi combote.
Bizarrova nažigačina The Club je torej kratko in malo morala biti taka, kot je. Brez senčice kompliciranja vzameš enega od šestih likov (dodatna dva je treba odkleniti), ki se malce razlikujejo po hitrosti, zdržljivosti in moči, ter v pogledu od zadaj uletiš v stopnjo. Te so razdeljene na osem sklopov in se odvijajo v obliki premočrtnih turnirjev. Pripovedni hec je v tem, da pristaneš v Klubu, senčni organizaciji bogatih prismuknjencev, ki prireja strelske borbe na življenje & smrt. A štorijo lahko takoj pozabiš, saj se ideja ne razvije v nič konkretnega. Bizarre pozornost trdno drži na akciji, ki je kljub 3D podobi nadvse staromodna. Tvoja naloga je, da prideš do konca nivoja, vmes pa nabereš čim več točk. Za vsakega sovražnika, ki ga počiš, dobiš pike, odvisno od tega, s kakšne razdalje in kam si ga zadel. Potem pa ne sme miniti predolgo, da preluknjaš naslednjega, sicer se kombinacija izteče. Skrivanja za ovirami a la Gears of War in Uncharted ni, saj je smisel brzopetost. Kajpak lopovi zmerom pridejo na enak način, da se napiflaš njihovih vzorcev, kot bi nabijal kak R-Type. Učinkovitejši, natančnejši in hitrejši kot si, bolj se točke grmadijo, na koncu pa dobiš bonus za natančnost in ostanek zdravja ter ure. Avtorji so Klub opredelili kot 'streljanko, v kateri je vsak nasprotnik enak ovinku v Project Gothamu', moj kratek opis pa bi se glasil 'klasičen shootemup v 3D ter z ljudmi namesto vesoljskih ladij'. Res igraš tako kot v sodobnih tretjeosebnih akcijadah, toda način, kako uspeš, je brez kanca dvoma starodaven.
Osem turnirjev se sliši malo in dejansko jih daš skozi v kakih petih urah. Toda hakeljc ni v bliskovitem skozihodu, ampak to, da nivoje, najraje v načinu single play, preigravaš, študiraš vzorce kanalj, iščeš skrite table, ki daljšajo verigo, višaš zahtevnost in venomer boljšaš rezultat. Tega nato na spletnih lestvicah primerjaš s svetom in se počutiš ustrezno svojemu rangu. Kakorkoli obrneš, dinamika je luštna in zamisel dobra, čeprav igra ni za vsakogar. Del občinstva (tiste, ki nimajo radi vračanja k nečemu, kar imajo za osvojeno) bo odtujila, drugim, posebej starošolcem, pa bo sedla kot mrzel pirček na vroč poletni dan.
No, težava je velik del ovoja okrog te sredice. Sprana, okorna grafika in nevznemirljiv zvok niti ne motita toliko, če nisi vizuelna lajdra. Trši kamen spotike je dizajn nivojev. Po eni strani so le-ti dobrodošlo kratki in premišljeno sestavljeni, zlasti kar se tiče razpostavitve zlobnežev in tega, kako boji tečejo. Po drugi pa so zamotani, marsikdaj kar labirintasti, in opremljeni s slepimi ulicami, ki so tam samo zato, da ubijejo kombinacijo. Boli tudi, kako so stopnje polne zamujenih priložnosti za ustvarjanje vzdušja in lepote (v Benetkah se na primer stalno goniš po zamorjenih ulicah, namesto da bi te igra popeljala na mostove, med gondole, na trg) in kako so kljub stalnemu nažiganju brez prave udarnosti. Med drugim zato, ker barabe umirajo sterilno, itak pa gre za nedomiselne klišeje senčnih tipov z ulic z občasnim policistom za popestritev. Enako tipske in nežmohtne so pokalice. Čudi še, da je načinov bojevanja tako malo, saj se zdi, da stalno sodeluješ v istih treh (dirjaš od točke A do B, loviš uro v omejenih arenah, delaš kroge po nivoju); da opazno manjka šefovskih ali šefovsko obarvanih srečanj; ter da je multiplayer namenjen le medsebojnemu pobijanju. Po spletu podpira osem sodelujočih in na razdeljenem zaslonu štiri ljudeke, vsebuje pa devet modusov, od deathmatcha prek lovljenja plena do zasedanja baze. A vsi večigralski modusi so nekam plehki in brez energije. Daleč bolj kot to polsmiselno streljanje bi sedel coop, a ga niso vdelali.
A čeprav je The Club rahlo koščen in ima par sitnosti, je to pogumen, originalen poskus zbližanja 3D streljačin z njihovimi prednicami, vesoljskimi šut-em-api. Splošna publika ga bo le stežka požegnala, ima pa dosti šans pri okorelih strelcih, ki so odprti za novosti (kakorkoli redka kombinacija to že je). Bizarre, res ste modeli.

77	*Sneti točkuje: izstreljena jetra = 3000 pik, luknja za tretje oko = 8000 pik.*
	PS3 / xbox 360 / PC — Sega



Verzija za PC izide 22. tega meseca in bržkone ne bo vsebovala razdeljenega zaslona. Za razliko od večine streljank natančnejši nadzor z miško pri njej ne bo uničil ravnotežja, saj poanta ni v enkratnem …



… končanju igre, temveč v kopičenju točk. Že mogoče, da jih bo kdo na peceju imel več, a navsezadnje bodo imeli soigralci enake možnosti.



Pritoževanje nad zlajnanimi sovražniki morda ni na mestu, saj je smisel v tem, da jih čim hitreje in čim bolje pošmajsaš. Jep, kot vesoljske ladje. Toda njihova nedomiselnost in mimobežnost ipak najedata.



Tretjeosebni pogled je zamaknjen, kar je nov poklon Resident Evilu 4. Seveda pa The Club ne pozna ne ugank, ne groze. Samo bum bum akcijo.

NBA 08



Da se razumemo: Sonyju ne zamerim, da z lastno košarkaško igro lovi za rep Take-Two (NBA 2K8) in EA (NBA Live 08). Zamerim mu, da je špil slab ...
Po duši je NBA 08 arkadna košarkaščina, čeprav ne toliko kot NBA Live za PC. Obrambo se da držati, saj je telesni stik trd in nepopustljiv; tega se posebej zaveš, ko te spremlja računalniško nadzorovan igralec, saj se te drži kot klop. Ko tekmeca pokrivaš sam, imaš več težav, posebej ko začne izvajati trike, a kljub temu gre. Tudi pri metih je treba biti za uspeh kar spreten. NBA 08 uporablja trobarvni krožni merilnik, ki kaže, kakšna je verjetnost, da bo žoga šla v koš. Ko gumb pritisneš in držiš, začne naraščati moč meta, skladno s tem pa se spreminja barva. Če je rdeča, boš zgrešil; če je oranžna, je nekaj šans, da boš zadel; medtem ko zelena pomeni basket. Bolje kot je košarkaš postavljen, manj kot je pokrit, več energije kot ima in boljše kot so njegove statistike, laže je pokazatelj ustaviti v zeleni. Sistem je lušten, naprednejši ga lahko izklopijo. Niti umetna pamet ni slaba, saj zna izkoriščati prednosti določenih igralcev in moštev.
Škoda torej, da igro kazijo težave. Velik kamen spotike so podaje, saj jih je nadvse lahko prestreči, kar zlasti rad počne playstation. Turnoverjev je zato kot pečka, kar moti tempo. Hitri protinapadi so v bistvu nemogoči, saj se napadalec obvezno ustavi, ko sprejema žogo. Nabor obrambnih in napadalnih taktik je smešno omejen in še od tistih osmih, ki so, jih je le pol uporabnih. Trenerskih možnosti razen tega sploh ni. Grafika je zanikrna, zlasti kar se tiče lutkaste animacije igralcev, ki se premikajo, kot bi imeli kole v ritih. Reven komentar in manko poštenega navijanja ustvarjata hladno vzdušje.
Podobno mešana je slika izven igrišča. Kul je, da razvijaš lastnega košarkarja, da so tu spletne tekme in da je vdelan kup izzivov, povzetih po podvigih iz lige. Nabor slednjih se tedensko povečuje, če imaš PS3 povezan v splet, tako kot se redno obnavljajo moštva. Vendar manjka direktorski modus, sezona je omejena na eno leto, nakar štartaš znova, nalinijstvo pa pozna samo posamezne tekme. In še pretresljivo malo ljudi srečaš na netu.
Ne rečem, nekaj zabave se iz NBA 08 da iztisniti, zlasti če si ljubitelj arkadnega pristopa, ki rad le sem in tja odvrže par bomb na koš. Toda špil je daleč od napredka, ki ga je storil Live 08 za PS3 in 360, zlasti pa izvrstni 2K8. Nemara nas Sony preseneti z NBA 09, toda zaenkrat caplja za konkurenco.

Verzija za PS2 se igra bolj primitivno kot tale za PS3 in je grša. Zunaj dvorane se osredotoča na modus 'the life', ki spremlja košarkaša pri pohodu na slavo, kar v NBA 08 za PS3 žal manjka.



Nagibanje sixaxisa botruje spremembi položaja rok v napadu in obrambi ter driblanju. Ko se navadiš, deluje solidno.

58 *Sneti potrpežljivo čaka, da si Sony zaveže supergo.*
PS3 / PS2 / PSP — Sony

High School Musical: Sing It!

High School Musical je izjemno uspešen Disneyjev celovečerec, ki je s sladko srednješolsko zgodbico kot naročen za zgodnja najstniška leta. Zaplet je poznan tudi z naših malih zaslonov: imamo košarkaša Troya in brihtno Gabriello, med katerima skupaj z novoodkritim veseljem do petja preskoči iskrica. S tem sprožita kraval med ustaljeno hierarhijo klap, kar spremljajo golide plesa in prepevanja. Komur je muzikal dogajal, mu bodo spremljevalni špili do neke mere tudi. DS je dobil tapkanje po vročih točkah v slogu Elite Beat Agents, wii in playstation 2 pa karaokice. Tu se bodo nerazsvetljeni le praskali po glavi, saj jim bodo komadi španska vas. Kljub temu pa gredo hitro v uho in so simpatični, četudi nimaš več enajst let.
Gruliš lahko sam ali v duetu, za kar je treba dokupiti še en mikrofon. Priloženi je enak onemu iz Boogija. Nunčak in daljinec nista kaj prida izkoriščena, saj prispevata le brezvezno bobnanje med pesmimi. Plesa ni, je pa na ogled nekaj filmčkov z intervjuji in plesnimi vajami. Med petjem namesto spotov zreš dokaj grde animirane like z izrazito nažaganimi robovi in lesenimi obrazi. Smešno je tudi, da se zaradi proste izbire oseb dogajajo nesmisli, ko so tipom dodeljeni ženski glasovi in obratno.
Pridali so še tekmovalni način s podajanjem mikrofona in omembe nevredno zgodbo s telegrafskim preletom komadov iz filma. Štorija kvaliteto glasilkanja povsem zanemari in te spušča naprej, četudi vmes sploh ne odpreš ust. S carovanjem drugače dobivaš dodatne pesmi, prizorišča, osebe, cunje in seveda pesmi. Teh poleg osnovnega ducata na odklep čaka še celih dvajset. Napaberkovali so jih iz drugega dela Srednješolskega mjuzikla in od mladih ameriških izvajalcev, ki so pri nas manj znani.
Zapoj! je namenjen specifični publiki in ni pojem univerzalne zabave, ki jo je ustoličil še vedno nedoseženi Singstar. Če je pri hiši mlajša sestra, ki ji je cukrčkavost filma vzela sapo, bo špil vžgal in oproščena mu bo marsikatera nerodnost. V nasprotnem primeru pa rejenih 60 evrakov raje zagonite za kaj drugega.



Ob pravilnem petju pomagajo pomnoževalniki točk, ki so ključ do uspeha. Po črticah za višino se rola košarkaška žogica. Ker ne nakaže, kdaj pričeti z žgolenjem, sistem ni prav uporaben.



Krulilne priprave Logitech trži tudi ločeno za tri desetake po kosu. Singstarjevih wii ne mara.

60 *Navi se vrne na gimnazijo, kjer med petjem srka sladko limonado.*
wii / PS2 — Disney Interactive Studios



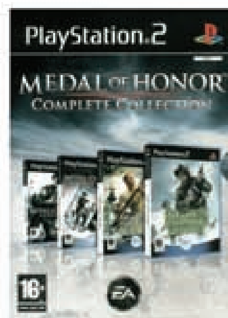


Brezžični igralni plošček Logitech Cordless Precision Controller

Izredno udoben plošček za igranje na Playstation 3 konzoli. Poleg dveh standardnih analognih mini paličic, ima tudi 6 popolnoma programabilnih tipk ter 8 smerni plošček.

34,99 € 8.385 SIT





Playstation 2 igra

Medal of Honor: Complete Collection (komplet 4. iger)

45,99 € 11.021 SIT





Nintendo DS igre

- Yoshi's Island
- Pokemon Ranger
- Mario 2 vs. Donkey Kong

39,99 € 9.583 SIT cena za kos

PLAYSTATION 3

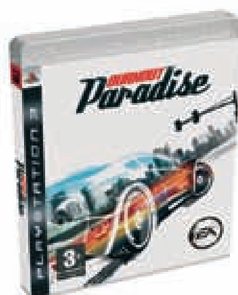


Daljinski upravljalnik za igralno konzolo Sony Playstation 3

Idealni dodatek za konzolo PS3, ki vam omogoča, da s svojega naslonjača upravljate z najcenejšim Blu-Ray predvajalnikom ta trenutek.

24,99 € 5.989 SIT

PLAYSTATION 3



Playstation 3 igra

Burnout Paradise

69,99 € 16.772 SIT

PLAYSTATION 3



Playstation 3 igre

- Motorstorm
- Uncharted: Drake's Fortune
- Ratchet&Clank: Tools of Destruction

59,99 € 14.376 SIT cena za kos

PLAYSTATION 3

Cell™ Engine

Blu-ray disc

40 GB hdd







Igralna konzola Sony Playstation 3

Cenejša različica PS3 konzole je tu. Odslej nimate več razloga, da si je ne privoščite. Kapaciteta trdega diska: 40 GB, predvaja Blu-Ray v polni ločljivosti in CD/DVD medije. Vgrajena mrežna kartica, WiFi, Bluetooth 2.0, 2x USB 2.0 vhod, HDMI, AV in optični izhod.

399,00 € 95.616 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI



Burnout Paradise





Bistvene razlike med verzijama za xbox 360 in PS3 ni. Morda je slednja kanec gladkejša, dočim xboxova omogoča vrtenje lastne glasbe.

Nikamor se ne bom zaletel, če bom jasno in glasno povedal tole: Burnout se pod taktirko Electronic Arts spreminja v enako jaro kačo kot Need for Speed. Morda se tega ne zavedate, ampak Paradise je že sedmi del niza. Preštejmo: Burnout, Point of Impact, Takedown, Revenge, Dominator, Legends, Paradise. Ob tem je levji delež inovacije nastal, preden je EA franšizo ob koncu razvoja Takedowna prevzel Acclaimu. Burnout 2 je denimo dodal ločeni kaskaderski način crash, kjer si v prometni konici delal čim več škode, medtem ko ga je trojka izpopolnila in vpeljala razsuvanje tekmecev za turbak. In res, že nadaljevanje Revenge, ki ga je v celoti nadziral novi lastnik, je zgrešilo smisel, saj si v njem z avtom razbil ves civilni promet, ki je vozil v isti smeri. To je igro naredilo smešno lahko in potrdilo sume, da bo EA Burnoute prilagodil masam. Šur, Revenge se je vozil navdušujoče, saj je bil nadzor izpiljen v nulo, občutek pičenja pa je trgal gate. A navsezadnje se tudi NFSji šofirajo izvrstno, vendar to ne pomeni, da so po vrsti superiorni.

Paradiž je točka srečanja ključnih EAjevih dirkaških serij, saj združi Burnout z odprtim mestom iz Most Wanteda. Na papirju gre vsekakor za nadmočen naslov in nikomur ne gre zameriti, če ga je kupil na dan izida in ga takoj prištel med najboljše dirkačine. Kot se spodobi za igro, ki teče na obeh tahudih novih konzolah, je izmišljena metropola Paradise impresivna, večja in kompletnejša od Rockporta iz MW. Tvorita jo dve tematsko različni okolici, ruralna in urbana, ki ju obdaja morje in sta v slogu havajskega otoka iz Test Drive Unlimited prepredeni s kilometri razvejanih cest. Kul je, da je prestolnica cestnih norcev organska, naravna, saj ne gre za štrudelj pravokotnih križišč ter brezosebnih stolpnic. Tiščiš ga po avtocesti, širokih avenijah, običajnih ulicah, mostovih, obmorskem sprehajališču, gorskih serpentinah, nadzemnih garažah, vpadnicah, izpadnicah, predorih, železniških tirih in celo opuščenem kamnolomu. Ulice raznolikih širin in zavitosti se srečujejo pod raznoterimi koti ter ob kupu arhitekturnih posebnosti tvorijo vtis resničnega mesta, zaradi česar si v glavi laže zgradiš miselno karto. Vendar ta ne nastane hitro, saj obilujejo bližnjice in rampe za skoke. Naokrog so razmetane še ključne zgradbe – bencinske črpalke, avtomehanične delavnice ter barvalnice, skozi katere se zapelješ in instantno odbrziš naprej. Prve ti dajo boost (= turbo pospešek), druge avto popravijo in tretje ga frišno poštrihajo. Odlagališča starega železa, koder se ustaviš, pa imajo vlogo garaž, kjer menjaš prevoz. Skratka, predstavljaj si mesto iz Grand Theft Auta, kjer ni pešcev, le civilni promet, kjer so vsa območja odklenjena in je vse posvečeno cestnim karafekam.

In teh je ničkoliko, saj je Paradiž naphan z izzivi kot Miša Molk z botoksom. Criterion so si izmislili sistem, kjer te na vsakem križišču čaka dirka. Če je nočeš sprejeti, pelješ dalje, sicer stisneš bremzo in plin hkrati. Dirke so petih sort. 'Race' je klasično norenje od točke A do točke B, kjer zmaga tisti, ki pride prvi. V 'Marked Man' je treba doseči cilj, ne da bi te odred črnih limuzin spremenil v polpeto. 'Road Rage' veli, da v omejenem času raztrešči zahtevano število nasprotnih avtomobilov. 'Stunt Run' je nabiranje točk s pičenjem brez zaletavanja ali s kaskaderskimi podvigi, od skokov prek driftov do obračanj z ročno, pri čemer se točke množijo slično kot v Tony Hawkih. 'Burning Route' pa hoče, da z določeno kočijo zadosti hitro pripelješ do cilja, za kar dobiš njeno nadgrajeno verzijo. Dirke lahko opravljaš s kakršnimkoli jeklenim konjičem. Ti so razdeljeni na tri kategorije (stunt, speed ter aggressor, khm, aggression) in se vozniško kar razlikujejo, zlasti glede na to, da gre za arkado. Razredi določajo nabiranje in porabljanje turba ter občutljivost na trke, medtem ko troje osnovnih podatkov (osnovna hitrost, boost, zdržljivost) le do neke mere določa občutek vožnje. Drugače rečeno, avtomobila imata lahko slične statistike in sta v enakem razredu, a se vozita drugače: eden se bolje drži ovinkov, drugi je podkrmarjen, tretji radostno drifta, četrti bolje pospeši, peti je trpežen. Čeprav razlike niso take, da bi učinkovale skozi vseh sedemdeset štirikolesnikov, ki tako ali tako niso licenčni, marveč gre za kopije ferrarijev, nissanov, lamborghinijev, RUFov, porschejev, koenigseggov, chevroletov in sorodne zalege, si vseeno ponosen ter vznemirjen, ko dobiš novega. Ne škodi, da so mašine čudovitega videza in si lastijo vrhunski zvok motorja, posebej V8, ki dviga kocine. Nove kočije si deležen bodisi z nadgradnjo vozniškega dovoljenja po zmagi na določenem številu izzivov, bodisi tedaj, ko izven dirke raztreščiš avto zmešanega računalniškega šoferja, ki te med vijuganjem izziva. Njegovo kripo odvlečejo na odpad, kjer jo prevzameš.

A to ni vse, kar lahko počneš. Vsaka ulica oziroma cesta ima svoj rekord, tako eno- kot večigralski, ki ga skušaš zrušiti. Poleg tega se moreš potegovati za razsuvalne (crash) rekorde v istoimenskem načinu, ki ga sprožiš kadarkoli s pritiskom na dva gumba. Tedaj se



Modus crash je eksplozivno spektakularen, vendar njegova odprtost v primerjavi z mnogimi tovrstnimi izzivi od prej daje vtis hudega lenoritisa.



Razbijanje oglasnih tabel, rušenje ograj in slično je samo sebi namen ter umetno daljšanje izkušnje, lastno mnogim peskovniškim igram.

avto spremeni v plehnato sredstvo radostne destrukcije, ki ga s pritiski na gumb odbijaš po cesti kot teniško žogico iz pekla, da se ubožčki na poti v službo zaletavajo vate, za kar kasiraš točke. Omenil sem, da je tu obilje skokov, ramp, ograj in podobnega, kar vse prevoziš in si s tem izboljšuješ statistiko. Najhudejša pa je brezšivna podpora večigralstvu. Če se hočeš po Paradižu zapoditi v spletni družbi, požokaš digitalni križec in se na istem mestu, kot si bil v puščavništvu, v trenutku znajdeš v vsemrežni partiji, le da so zdaj prisotni živi ljudje. Na križiščih ni več dirk, pač pa se z največ osmimi prisotnimi furaš okoli in skušaš preseči drug drugega v kategorijah, kot so skoki, vožnja v nasproti prihajajoči promet ter burnouti. V vsakem trenutku lahko gostitelj požene skupek ene do treh dirk, ki jim je določil štart, konec in vmesne točke, špil pa beleži pike ter rivalstva. Ko te kdo razsuje ali ti raztreščiš nekoga, si izmenjata fotki, narejeni s kamerico, ali vsaj sličici iz profila, kar pripomore k žuru. V vlogi prvaka tako razpošlješ sliko zadovoljnega frisa, se odklopiš, priheftaš babo okrog ušes, da ti godrnjaje ponudi češpljo, koščkovno prdneš, ugasneš luč in s tem uspešno zaključiš dan.



Sčasoma ujameš ritem med pogledi na cesto in mini karto. Dotlej pa je ta kriva za dosti trkov.

A vendar špil doživi gumidefekt pred ciljno črto. Osnovna kača v Paradižu je ravno tisto, kar ga spočetka dela tako privlačnega: svoboda. Slej ko prej namreč ugotoviš, da novi Burnout ni igra v tradicionalnem smislu, marveč dokaj omejen peskovnik. Zadeva nima strukture in dizajna, saj se več kot šestdeset dirk, kolikor jih je treba opraviti, da prejmeš ultimativno vozniško, izdatno ponavlja. Ne le, da jih je skromnih pet vrst, temveč se po vsaki nadgradnji dovoljenja resetirajo. Večino jih tako odpelješ dvakrat ali trikrat, pri čemer je edina razlika boljši ali drug avto. Ker je vozni model preprost in se zanaša na dva ali tri ponavljajoče se prijeme, kot je značilno za arkade, si med izginjanjem milj pod kolesi kmalu ves hipnotiziran in robotiziran, ponavljajoč enostavne gibe kot hrček v medicinskem eksperimentu. Nasprotnike zmeraj vodi enaka, na elastiko močno pripeta koda, ki se ne more kvalificirati za umetno pamet, saj je povsem odvisna od tega, kako voziš ti. Če furaš deset na uro, bo tako vozila ona, če stisneš turbaka, bo divje pospešila, in če greš po kaki alternativni poti, se bo nekod čudežno znašla na istem križišču. Dirke so same po sebi enake od začetka do konca igre, zato se težavnost dviga le s hitrejšim oziroma drugačnim avtom, in še to minimalno. Nič čudnega, da se špil kmalu občutno utrudi, in da je igranje bolj kot resnični spretnosti podvrženo zbirateljski zagretosti. Paradise vleče, dokler si spočit in zagret za odkrivanje mesta, zbiranje avtomobilov, iskanje krajšnic, podiranje rekordov, opravljanje izzivov ter razbijanje s kolegi na liniji. A mnogi bodo hitro ugotovili, da stalno počneš natanko isto. To je take vrste zabava, kot bi šel plesat z dobro babo, ki bi nato stala pri miru in premikala roki gor in dol, ali sedel v ferrariju, ki bi pičil tristo na uro, ampak le v ravni črti. Tehnologija je že kul, vendar manjka duša.



Bliskovita hitrost, udaren zvok in silovite animacije trkov iz Paradisa naredijo igro za demonstracijo domače avdio-video tehnike.



Girlfriend, Paradise City in Rusty Cage so le del rawk-on licenčnega soundtracka, ki obsega še Criterionove komade iz prejšnjih Burnoutov.

In bogvari, da začneš razmišljati o tem, kaj manjka. Vmesnega včitavanja res ni, toda podobno odprto in zajetno mesto smo imeli že v Most Wantedu, Midnight Clubu, TDUju in GTAju. Kake next-gen prelomnosti tu ni. Na račun svobode so izrezali ločen kaskaderski način, ki je Burnoute ločil od kupa sorodnih dirkačin. Novi crash v obliki časovno neomejenega razbijanja po cesti je sicer odbit in spektakularen, a se ga brž naveličaš, saj je ajnfoh kot pasulj in stalno enak. Takisto ni več aftertoucha, s katerim si raztreščeno ogrodje avta na cesti usmerjal v nasprotnike. Da tekmeci letijo v zid, kakor hitro se jih dotakneš, po Revengu ni treba govoriti, in še dobro, da so v tem pogledu vdelane vsaj majhne razlike med hitrimi ter težkimi avti, sicer bi bil resno jezen. Okolica je ena sama – prej si se selil po raznolikih mestih in okoljih po vsem svetu. Ni noči, ni vremenskih razmer kot v Most Wanted, ni niti kanca zgodbe. Z avti ne moreš početi ničesar razen farbanja, seveda ne na lastno pest. Manjkajo duhci in shranjevanje fotografij ter ponovljenih posnetkov. Na karto ne moreš postaviti nadzornih točk, da bi se laže orientiral, dirk ni moč znova začeti ali jih prekiniti (razen če greš v način crash, kar spet traja), avto je treba menjati na odpadih, ki jih je borih pet. Ni medalj, zmeraj je treba biti prvi. Na eni konzoli ni nobenega večigralskega modusa. In naposled ni niti ene sveže dirkalne mehanike. Celotno dirkanje, skupaj z vsemi tremi načini, kako dobivaš boost, je iz prejšnjih Burnoutov.

Tehnično se Paradise sliši rajski. Odprto mesto, nevidno vdelan multiplayer in gromozanskost (pri 16 urah sem bil na slabih tridesetih odstotkih) so odlike, ki jih ne gre prezreti. Če si nezahteven ali nedeljski igričar in bi rad le nekaj, s čimer se boš instantno izklopil iz krute realnosti, je BP dobra dirkačina. Zlasti ako si povezan v splet in imaš kolege, s katerimi se boš podil. Vse to ovija pregovorno noro, zobe izbijajoče, noge trgajoče, mehur prazneče burnoutovsko drvenje, ki mu ga lahko Need for Speed le spoštljivo cuza. Trenutki, ko ob spremljavi Would? od Alice in Chains s štiristo na uro pičiš po prometni aveniji, so nepozabni. Ob prizorih tega, kako silovito se avto maliči ob trku, kjer naokoli letijo pločevina, steklo ter kolesa, pa trzneš vedno znova. A te kvalitete ne morejo povoziti napak: čezmerne raztegnjenosti, naporne enoličnosti, manka novosti v dirkalnem smislu in kupa elementov, ki jih EA čuvajo za to, da bodo čez leto ali dve izdali nov Burnout. Pričakujte ga z enako gotovostjo kot NFS.

76

Sneti vnovič po cesti pobira zobe, ude in urin, le da zdaj širom mesta.

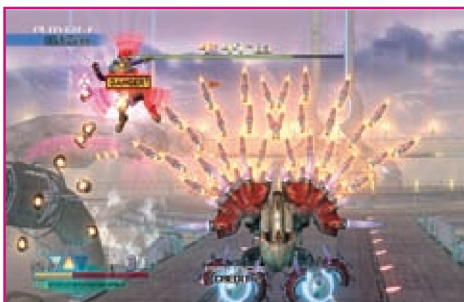
xbox 360 / PS3 — Electronic Arts



Vsekakor se obregam ob dejstvo, da v šatulji dobimo črno-bel priročnik, toda barven katalog. Pomembno je tisto, kar še pride!

OMEGA FIVE

Saj je prav, da na xboxu 360 mrgoli vesoljščin v slogu Robotrona 2084, torej glej-ladjico-od-zgoraj-in-crkuj-gnusobe. Tovrstna Geometry Wars in Mutant Storm sta super igri, ki Williamsovi starosti zanosno pojeta pinjau hvalo. Zato pa manjka šut-em-apov, v katerih frčiš na desno in, em, crkuješ gnusobe, saj nas je Aegis Wing le zrajcal.
Fajhtno vrzel, ki se cedi od potrebe po kakem Gradiusu, se je namenila zapolniti japonska nažigaška arkada Omega Five, narejena za Xbox Live. Kar ne pomeni nič slabega, saj je grafično in zvočno nadvse solidna. Risankasta podoba je pisana ter ostra in po estetiki spomni na dreamcastove naslove, dočim se iz strelov, eksplozij ter hecnega j-rocka dviga nadmočna angreščina. Slišati Japonzeljna, ki se v nazivu stopnje The Glacial Fortress lomi s črkami l in r, je neprecenljivo. Zlasti ker enostavno veš, da so si šli tokijski razvijalci Natsume (prej Harvest Moon) taka imena izmišljevat zato, da lahko internet zdaj omedleva.



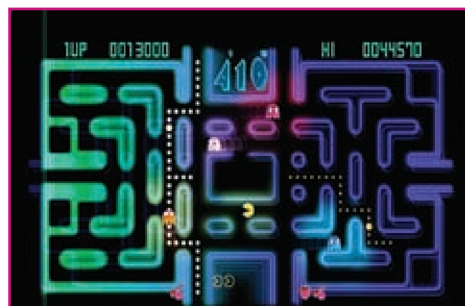
Se spomnite Mars Matrixa za dreamcast? Pogled je bil sicer od zgoraj, ampak estetika v O5 je slična.

Kupci pa padajo skupaj še zaradi nečesa drugega: težavnosti. Za povprečnega igralca je O5 namreč brutalno zahtevna in čeprav se nekaj snobov priduša, da je piss easy, gre za avtistične posameznike, polne konjskih poživil. Začetna lika, ki ju kontroliraš namesto standardne ladjice – lajdrasta baba in x-menasti mišičnjavko – bosta v rokah nedeljskega nažigača umrla v 2,7 sekunde, pod nadzorom solidno natreniranega gejmerja, ki ceni izziv, pa po pol minute. Omega Five je namreč staromodna igra, ki do potankosti sledi receptu iz dni, ko je bila elektronska zabava domena izbrancev. Življenja imaš le tri in ko poidejo vsa, greš znova od začetka. Ne nivoja, ampak špila. Hec je v tem, da se med prebijanjem naprej trudiš zapomniti, kako so valovi sovražnikov sestavljeni (kajpak se ne spreminjajo), da se piflaš njihove vzorce premikanja in da do potankosti spoznaš sposobnosti izbranega lika. Pri tem milijonkrat umreš in ni naključje, da ima špil le štiri dokaj široke, tematsko raznolike stopnje. Dolžina igre pač izvira iz tega, koliko si pripravljen vanjo vložiti. Po treh urah igranja tako odkleneš dodaten kredit za nadaljevanje, po dvakrat toliko jih dobiš neomejeno. A ker ti vsak krepot odvzame nadgrajenost orožij, je smrt še bolj smrtonosna kot ponavadi.
Kajpak ne gre pričakovati, da bo nad Omega Five navdušen vsak pikzmigar, ki je na netu dobil en dvoboj v UT3 in zdaj misli, da je car. Zelo verjetno pa ga bodo vzljubili tisti, ki imajo mišice od treninga v Metal Slugu, Ikarugi, Radiant Silvergunu, Mushimime-sami, Gradiusu V in podobnih zajebankah. Ter oni, ki so postali ljubitelji zvrsti na podlagi Super Stardusta HD, Everyday Shooterja in ostale frišne tovrstne zalege. Joypad bo sicer pogosto frčal po sobi, saj igra ne dopušča lenarjenja, liki so veliki, sovragi pa rojijo. Mestoma resnično ne veš, kam bi se dal, da boš preživel, in trmasto vztrajanje na škodo prostega časa ter zdrave pameti je nujno. Prav tako gre grajati manko spletnega multiplayerja, saj je na voljo le sodelovanje dveh za istim xboxom, ter malce utrujene šefe. Toda bolj kot prodiraš v špil, bolj ti postaja jasno, da ima vsak gib sovražnikov globok smisel, saj so Natsume vzorce & valove oblikovali ostro, a pravično in odlično. Prav tako ne gre zanemariti posebnosti bojevnikov, saj ima vsak tri standardna krepela, ki jih določi pobiranje ikon; specialko, ki vzame nekaj energije, vendar te lahko reši; in bombe, ki, če jih ne sprožiš, krožijo ter motijo sovražne krogle. Izbira lika tako v splošnem določa slog igranja, medtem ko je sprožanje bomb taktična odločitev.
Ko odkleneš modus A++, ki te crkne ob enem samem zadetku, dobiš preostale like, med katerimi prednjači odbiti samuraj na leteči ploščadi (ah, ti Japonci), ter začneš loviti spletne rekorde, se zaveš, da si pogrešal prav nekaj takega, kot je Omega Five. In da je zlata doba iger morda že mimo. ***Sneti***

Hudson Soft | xbox 360 | 10 EUR

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

Narediti novega Pac-Mana (glej anale v Jokerju 146, id na stranki 1849) je tako nehvaležna naloga, kot prepesniti budistični haiku. Saj ga premečeš in namesto sakeja noter suši vtakneš, toda dobljeno je povsem nekaj drugega kot izvirnik. Česar se po nizu v redu do zanič nadaljevanj ter klonov, ki smo jih bili deležni skozi leta, še kako zavedamo.
Prav zato je C. E. kljub hecnemu imenu tako dragocena igra. Je čisto preprosta, tako kot izvirnik. Hec je v tem, da na šestih labirintastih nivojih v okviru časovne omejitve požreš čim več pik, ne da bi ti duhci odvzeli vsa življenja, s čimer zbiraš točke. Uspešnejši kot si, hitreje se špil odvija in doseže prav poživinitisko-burnoutovske razsežnosti. Če umreš, se špil upočasni, a ne traja dolgo, da spet nori kot zmešan. To med drugim omogoča nova mehanika: če smer stisneš, preden hodnik zavije, bo rumeni jedec pospešil. Namečkoma so blodnjaki razdeljeni na polovici: ko pomlatiš vse pikice v eni, se v drugi pojavi predmet, in ko pogoltneš še tega, prejšnjo polovico nadomesti nova. Na videz sta prijema malenkostna, a v resnici sta subtilna in elegantna, saj hkrati ohranjata bistvo izvirnika ter ga nadgrajujeta. Pač taka, kakršnih se je lahko domislil le Toru Ivatani, ustvarjalec Pac-Mana in dizajner Championship Editiona. On je bil edini sposoben ustvariti tudi gibalne vzorce duhcev na nivoju originala.
Res je, da špil kliče po večigralskem načinu, ki ga ni niti v spletni, niti enoxboxovski obliki. Vse, česar si deležen zunaj šestih stopenj, ki delujejo kot rahlo predrugačeni načini, so internetne lestvice. Cena 800 Microsoftovih točk je zato rahlo visoka. A kljub temu je Pac-Man C. E. doslej najboljša nadgradnja legende iz 1979. Brutalna hitrost, ki jo doseže, dodobra preizkusi tvoje arkadne reflekse, medtem ko igra iz poskusa v poskus razkriva vse večjo privlačnost. ***Sneti***



Digitalni križec na xboxovem joypadu je v redu, predvsem zato, ker je okno za stisk smeri večje.

Namco | xbox 360 | 10 EUR

TOY HOME

Če je kaj bolj zoprnega od slabe igre, je to dobra igra, ki jo nekdo pokvari. Kako naj si drugače razlagam zdravo dirkaško srce mini dirkačine Toy Home, ki so ga zaprli v škatlo, jo zabetonirali in paketek zakopali v kup dreka v kotu levje kletke?
Mehanika igranja je luštna. Z otroškim avtomobilčkom se v slogu Mikro mašinc tridimenzionalno lotiš furanja po velikih okoljih, kot so kuhinja, dnevna in otroška soba. Proge niso vnaprej določene, na tebi je le, da v odmerjenem času prevoziš vse nadzorne točke. Kdaj se jih boš dotaknil, je tvoja odločitev. Med tiščanjem plina rušiš kocke, prevračaš lesene konjiče in padaš z robov miz, vmes pa nabiraš enote turbo pogona, z norimi manevri v slogu driftanja pridobivaš sekunde in iščeš skrivnosti. Avtoček šofiraš z nagibanjem sixaxisa in je solidno vodljiv, vse pa je ovito v barvito grafiko z velikimi objekti, ki mezi od deške simpatičnosti. Vsekakor špil, ki ga lahko dam malemu nažigat brez bojazni, da se bo pri enajstih spremenil v krvoločnega hajduka.



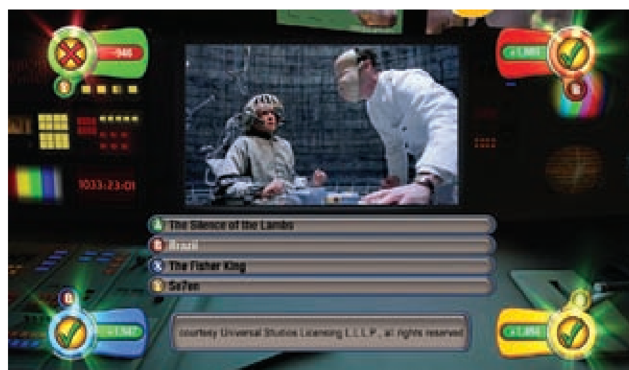
Igranje se je začelo nadvse simpatično, a bolj kot je šel špil proti koncu, bolj sem bil nejevoljen.

Toda ne foter, ne sine pri Toy Homu, ki ga prodajajo na Playstation Networku, ne bosta ohranila mirne krvi. Težavnosti ni moč izbirati, časovne omejitve pa so za igro, ki je očitno namenjena mlajšim, ostre, saj sekund zmanjka, preden rečeš duda. Drži, da lahko stopnjo ponavljaš po mili volji, ampak če greš nazaj v glavni meni, moraš od začetka celotnega sklopa. Tako je treba zmerom znova preigrati vseh osem nivojev, če hočeš nadgraditi eno od treh avtočkovih lastnosti, kar je butasto za masovniško zabavnico. Avta sta pa cela dva – počasnejši in gibčnejši ter hitrejši in zmikljivejši. Kar se večigralstva tiče, sta tu razdeljen zaslon in spletnost za dva, oboje v enem samem načinu (battle), kjer se z nasprotnikom obstreljujeta in se borita za kovance. Žal internetne boje kazi lag, dočim enostavna mehanika zadostuje le za nekaj tekem. Zahtevnejše pa bo razburilo, da vozička ne moreš kontrolirati z gobico, temveč samo z nagibanjem sixaxisa, kar ni tako natančno, kot bi si želel.
Z normalnim sosledjem stez, ki bi jih lahko po odprtju kadarkoli šel nabijat za rekorde, par avti več in spodobnim vsemrežnim multiplayerjem bi bila Toy Home luštkana dirkalnica za otročad. Zdaj pak ni. ***Sneti***

Sony | playstation 3 | 10 $



LUČI, KAMERA, ŽOKAJ!





Večina kategorij je občutno posrečenih. Zgoraj: uganjevanje filma, kjer na prizoru manjkajo ključni deli. Spodaj: sestavljanje naslova na podlagi asociacij oziroma zvena besed. Točke se ne le seštevajo, marveč jih za napačen odgovor začne igre kmalu tudi odštevati.

Sneti v druščini in sam izmuči namensko drezalo v Microsoftovem filmskem kvizu za xbox 360. Zdaj ve, kako smešen je bil v mladih letih Kevin Costner.

Upanje, da se bo družica, oče, tetica ali stric ogrel za računalniško zabavo, če jim pokažeš Halo 3, je iz trte izvito. Znajo pa iz njih nastati špilavski zombiji, ako jih razsvetliš s čim splošnonamenskim. Recimo z Wii Sports, karaokami ali kvizom. Najbolj znana primerka slednjih sta Buzz na playstationu 2 in Milijonar na vsem razen opekaču kruha, toda od nedavna ima svojega tudi Microsoftova novodobna konzola. Reče se mu Scene it: Lights, Camera, Action in se tiče sedme umetnosti.

Gnoj klene maline -> ?

Za 70 evrov v škatli normalnih dimenzij dobiš DVD, špartanski priročnik, kup baterij (bravo, Microsoft – ni hujšega kot doma prebrati 'batteries not included' in laufat na pumpo ponje), četverico brezžičnih igratorjev in tipalo, ki sprejema signale iz njih. Priključiš ga v USB-vrata, nakar se posvetiš ergonomski dovršenosti in praktičnosti pritiskal. Res, luštna so in lična s svojimi štirimi barvnimi knofki, ki ustrezajo tistim z joypada, ter velikim nipelnom, ki hkrati rabi kot izbiralo štirih smeri. V dlan sedejo kot izrezbarjena in celo X-a za dashboard pri vznožju ne stisneš po nakljuČju. Razen če si razbesnjena nona, ki izgublja. Takim te reči zmeraj ratajo.

No, glavni je softver, ki niha med kulskostjo in amaterizmi. Na voljo sta dva načina, od katerih je prvi (play now) v redu. Od eden do štirje sodelujoči se prijavijo in se pomerijo v treh rundah zbiranja točk: hitreje kot stisnemo pravi knof, več jih dobimo, saj sproti pojemajo. Če izbereš 'short', bodo runde malo krajše, pri 'long' pa malo daljše, ampak bistvene razlike ni. Za razliko od Buzza v Scene It ni ne izbire likov, ne televizijskega prizorišča, ne animiranega voditelja. Skozi naključne kategorije nas v revnem vmesniku, ki močno spomni na izvirni kviz Scene It za DVD-predvajalnike, vodi glas tipčka, ki ob okornih 3D animacijah trosi neslane šale, dočim je za spremljavo zaspana muzika. Nič strog nisem, ko rečem, da je izvedba upokojenska in pretirano ponavljajoča. Povrh manjka internetno udejstvovanje, ki je od take konzole pričakovano! In če se že jezim, naj povem, da je modus party brezzvezen. V njem ni rund, ampak igraš v tri krasne; zmerom vidiš, kaj so odgovorili drugi; treba je čakati, da se čas izteče, če ste manj kot štirje; spiker pa je šel na viski.

Kaj je torej sploh gut pri tem kvizu? Hja, tisto najpomembnejše: kategorije in vprašanja. Kategorije so razgibane in domišljijske: analiza odlomkov, urejanje naslovov, razbiranje premešanih slik, ugibanje filma iz postra, kdo je na fotki iz mladosti. Dotaknejo se mnogih žanrov, pri čemer začuda ne forsirajo modernih akcijad, temveč dostikrat postrežejo s klasikami in dramami. Na žalost evropskega filma z izjemo ali dvema praktično ni. Fino pa je, da se kviz ne zanaša samo na znanje, temveč testira kratkoročni spomin (kaj je bilo v prizoru), logično mišljenje in reflekse. Dosti zagonetk je dovolj lahkih, da zna nanje odgovoriti povprečno razgledan gledalec. A hkrati je veliko takih, ki izzovejo hodeče enciklopedije, od letnic do obskurnih slik. Če filmov ne obvladaš, to ni zabava zate. Ničesar ne boš vedel in za večino filmov boš prvič slišal. Scene It je za razliko od Buzzovega Hollywood Quiza namenjen bolj filmofilom. Vprašanja se ne ponavljajo prekmalu, sploh če imaš izbran profil, v katerega se shranjuje, kaj si že videl.

Kdaj so posneli Iztrebljevalca?

Scene je edini izdelek svoje baže za XB360 in zna v družbi, ki obvlada filme, botrovati prijetnim večerom. Ni drag, tudi brezžičnost igratorjev ni za odmet, saj je splet žic, ki se pri Buzzih razrašča iz playstationa, neroden ter neprivlačen. Res pa je, da v primerjavi z Buzzi ne prinaša ničesar naslednjegeneracijskega, saj bi se lahko bolj potrudili z izvedbo in možnostmi. In še na nekaj pomislite pred morebitnim nakupom: treba je znati solidno angleško. Ni hujšega, kot če je nekdo v njej podkovan, ostali pa se mučijo, da dojamejo izseke ter vprašanja. To se zna pri nas, če so prisotni ateji & babice, hitro zgoditi.



Jokerjeva pisarna je plac za žur. Medtem ko mi igramo, se za kavčem bojujejo pritlikavci, vestalke gole skačejo ristanc in enoroki kuhar dela filane paprike.



ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

Nintendo pri svoji seriji poteznih strategij Advance Wars le na videz ne ubira poti letnih obnov, kjer prednjači Electronic Arts. Od leta 2001, ko je za game boy advance izšel prvi del, so na videz prispela 'zgolj' tri nadaljevanja, torej Advance Wars 2, Dual Strike in Dark Conflict. Toda prišteti je treba še odvrtka Battallion Wars za kocko oziroma wii in se zavedati, da je serija dosti starejša. AW je namreč potomka dolgega niza, ki se je začel davnega 1988. s Famicom Wars in skozi šest nadaljevanj na SNESu ter game boyih privedel do Advance Wars. Zanjo skrbi japonska skupina Intelligent Systems, ki je hkrati odgovorna za sorodni, fantazijski Fire Emblem.



Med podatke o enotah (zgoraj) spada marsikaj.

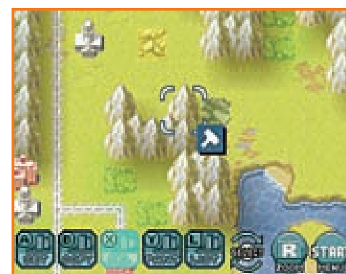
Tale uvod ni bil potreben le v analne namene, ampak zato, da boste razumeli, zakaj se te strategije tako malo spreminjajo. Kot sem ugotovil že v opisu Dual Strika (J149, 85), so njihovi elementi zloženi tako pazljivo, da jim ne moreš dodati ali odvzeti malodane ničesar. Takoj ko bi pretiraval, bi zrušil genialno ravnotežje. Zato je občudovanja vredno, kako so Intelligent Systems v Dark Conflictu (čez lužo mu rečejo Days of Ruin) recept spremenili najbolj doslej, a hkrati ostali zvesti temeljem. Na prvi pogled se to najbolj opazi po temnejši, resnejši zunanjosti, ki namesto živih barv in vriskajočih najstnikov, ki se borijo za prihodnost sveta, vpelje postapokaliptično futuro rdečih ter črnih tonov, v kateri se človeštvo bori za goli obstoj. Tinejdžerji si sicer še vedno preštevajo rebra in imajo hecne frizure, a tokrat jim v štoriji, predstavljeni skozi stripovske sličice in tekst, ob strani stoji nemalo odraslih. Zgodba je resda malce dolgovezna in naivna v obravnavi moralnosti in etike, toda za razliko od prejšnjih zapletov, ki si jih kratkomalo pozabil, se zdaj splača čitati besedilo in zraven razmišljati o tem, kako se ljudje nikdar ne bomo nehali klati.

No, srž razlike med Conflictom in predhodnicami ni v površnjici, temveč v strateškem bojevanju. V primerjavi z bolj silovitim in spektakularnim Dual Strikom je DC umirjen ter zazrt sam vase. Šur: kopenske, zračne in morske enote, ki se potezo za potezo premikajo po štirikotnikih, so v veliki meri znane od prej, razen pričakovanih sprememb tu in tam. Imamo tanke, avione, križarke, raketomete, pehoto, kar je vse močno



3D animacije so nekaj časa kul, nato jih izklopiš.

proti nečemu ter občutljivo na nekaj drugega in tako tvori perfekten krog kamen – papir – škarje. Spet zavzemamo mesta, ki dajo sredstva, za katera izdelujemo nove enote ali na obstoječih metropolah rihtamo poškodovane. Upoštevata se vpliv terena in vremena. Enote so prijazno velike in nasilje risankasto, tako da je špil hitro všečen sleherniku, sploh zaradi enostavnega nadzora s perescem ali gumbi. Jep, vse to je standard za AW. Toda ker ni več super turbo poveljniških moči iz Dual Strike, ki so lahko hitro spremenile tok bitke, je treba več pozornosti posvetiti goli strategiji. Poveljniki se tokrat utelešajo v enoti po želji in prispevajo bonus, tako da so bolj prisotni v konkretnem igranju. Enoigralska kampanja je daljša (26 misij, ki zadoščajo za več kot ducat ur) in opazno bolj kvalitetna, tako zaradi vse bolje načrtovanih nalog kot umetne pameti. Ta je bila v predhodniku v veliki meri omejena na ločene bitke, saj so bili kampanjski izzivi bolj miselne uganke kot strateške natezalnice. Tokrat drkalica dejansko igra proti tebi, se prilagaja taktiki in te skuša nadmodrovati.



Urejevalniček kart ni tako primitiven, kot se zdi.

In še eno privlačnost poseduje Temni spor: spletni multiplayer. Saj je res, da gre pohvaliti kup stranskih misij, ki znajo biti težje od kampanje, modus vroči stol, v katerim si DS izmenjavajo do štirje strategi, in povezavo s prav toliko bližnjimi DSi. Toda zdaj se prvič v seriji odpraviš na linijo, kar bo večigralsko plat približalo opazno več igralcem. Resda je možna bitka proti le enemu nasprotniku (če je ta prijatelj, čigar kodo si vpisal, je z njim moč čvekati po mikrofonu), karte se ustvarijo samodejno in ni globalne skupnosti. Toda šele tu, v bojih proti živim kanaljam, spoznaš, kako globoka strategija je Advance Wars, kako so enote uravnotežene z lekarniško vago, kako vrhunska je taktika in kako lahko na videz majhna odločitev spremeni tok bitke.

Dark Conflict res ni bistveno drugačen od prejšnjih delov. Določene stvari, kot so zračni boji na zgornjem ekrančku, mu celo manjkajo, zaradi česar je na videz samo okleščen in odraslejši Dual Strike. V bistvu pa gre za najčistejši in strateško gledano najboljši AW doslej. Ter za dokaz, da ni vsaka serija iger navegunska molža. **88** ***Sneti***

Nintendo **DS**

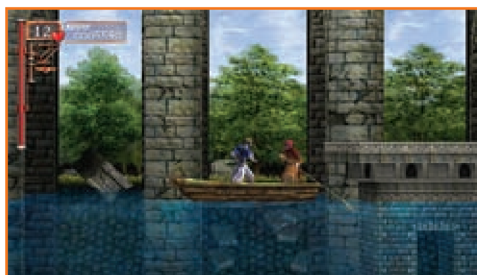
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Na videz nova Castlevania za PSP je le predelava starejšega naslova Rondo of Blood, ki je v Evropi (v nekoliko predelani varianti) leta 1995 izšel za SNES pod imenom Castlevania: Vampire Kiss. Gre za zadnjo klasično



Zaradi zafrknjenih šefov lahko pri impulzivnejših špilavcih PSP hitro zleti v najbližjo steno.

Castlevanio pred metroidovsko preobrazbo Simfonije noči, se pravi, da gre za dokaj premočrtno klavsko ploščado namesto za odprto lutavščino. Kaj lahko torej pričakuje nič hudega sluteč lovec na vampirje, ki sta ga razvadila prosto raziskovanje in napredovanje likov iz novejših epizod? Hardcore retro akcijo, zavito v luštno 2D podobo.



Zastarela mehanika in težavnost preprečita špilu, da bi se pred starostjo skril v svežo preobleko.

Slavnemu lovcu na vampirje Richterju Belmontu je duhovnik Shaft ugrabil punco in jo skupaj z nekaj lokalnimi transilvanskimi prebivalci odvedel v Drakulin grad. Tam bo z njimi počel neumnosti, oživil poglavarja teme in si podjarmil svet. Hja, tipična Castlevania – vendar, kot rečeno, ne novodobna. To vidiš že po nerodnem Richterjevem premikanju, saj je treba vsak skok trikrat preučiti, preden se ga sploh lotiš, da ne omenjam nerodnega usmerjanja pri hoji po stopnicah ter po nepotrebnem težavnem ogibanju sovragom. Pač zapuščina trinajst let starega naslova, ki ga niso nadgradili. Nespremenjen od tedaj je ostal tudi igralni sistem, kjer se sprehajamo po enostavnih stopnjah, spotoma pobijamo okostnjake in zombije ter se na koncu lotimo šefa. Nekateri nivoji sicer postrežejo z več izhodi in različnimi šefi, vendar Chronicles s tem nikakor ne dosežejo kasnejših Castlevanij.

Bodo pa fani rajali okrog, no, fanovskih zadev. Prva je možnost, da odklenemo dodaten lik, Mario, ki ima namesto klasičnih orožij na voljo pomoč živali – sovrage kolje z golobom, sekiro pa nadomesti muca. Ta prava, pokvarjenci. Druga je, da lahko odklenemo celoten izvirni Rondo of Blood, ki ni pri nas nikdar ugledal luči sveta. Tretji in verjetno najmočnejši dodatek pa je na novo sinhronizirana ter prevedena Symphony of the Night, ki jo takisto odklenemo. Dober špil za castlevanijske navdušence, torej. **71** ***Jurec***

Konami **PSP**

TOWNSMEN 5

Serija Townsmen vseskozi spada med boljše strategije za mobilne telefone, z izidom pete epizode pa so avtorji končno zavzeli prestol. V najnovejši različici Mestnih možicljev, ki jih velja po grafični podobi in načinu igranja primerjati s pecejevimi Settlerji, prevzamemo vlogo pohlepnega barona, ki svoje ljudi brezvestno izkorišča. Temu se zoperstavlja edinole čarovnik Celdron, ki te hoče z armado svojih zriniti z oblasti in osvoboditi izmučen narod, kar je treba preprečiti. Hi, hi.

Pot do zmage vodi skozi štirinajst misij, v katerih se priučiš nians gradnje mest in zatiranja prebivalstva. Kot pri vsaki pošteni strategiji je treba začeti z malim: kmetije, hiše, rudniki so potrebni za preživljanje ljudi, hkrati pa ne smeš pozabiti na gradnjo barak, kamor naseliš vojake, ki v mirnih časih služijo kot izterjevalci denarja. Dodaten cekin služiš s potujočimi trgovci, seveda pa lahko v vsakem trenutku tlačanom naročiš, naj zategnejo pas in namesto enega pojedo samo pol hlebca kruha na dan. Skrivnost uspeha leži v pravilnem razmerju prebivalstva: nenadzorovana rast števila navadnih podložnikov lahko bržkone pripelje do nemirov, na drugi strani pa se bo preveč vojakov hitro začelo dolgočasiti. Vmes te občasno napade Celdron s svojo armado zmajev. To se odvije v obliki mini igre, kjer se s pravočasnim pritiskom na gumb braniš s katapulti, ujetim zmajem pa druidi nato spustijo kri, ki jo uporabiš za povečanje moči vojske. Izvirno. Za vse tiste, ki jim misije ne dišijo, so razvijalci vključili širši način, kjer do onemoglosti gradimo, širimo mesta, terjamo denar in se igramo boga, dokler nas je volja.



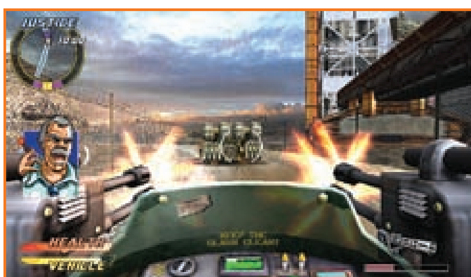
Peti Mestni možje se ponašajo s pravo in izvirno zgodbo, ki smo jo v štirici tako pogrešali.

Townsmen 5 ponuja zabaven, a hkrati zahteven sistem gradnje in vzdrževanja. Svoje ljudi moraš imeti kot diktator pod stalnim nadzorom, saj ti začnejo hitro plesati po glavi. To bo začetnikom gotovo povzročilo težave, zato se bodo v igri znašli le bolj izkušeni. Zato pa bodo ti z njim nekaj dni pošteno zaposleni. **90** ***Jurec***

Disney Mobile Studios **java**

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Če je bila kdaj kaka igra, ki se je ovijala okrog hecnega akcijskega filma B-kvalitete, kot se mrežasta majica tesno oklepa dlakavih prsi Buda Spencerja, je bila to Pursuit Force (J148, 68). Kot glavar elitne policijske enote si se v rahlo futuristični sedanjosti lotil izkoreninjanja zločina v velemestu, kar si počel na tak način, za kakršnega si policisti v filmih prislužijo rjovenje načelnika. Kriminalcev nisi pokal le med hojo, marveč si v kupku vozil z vso hitrostjo pičil po avtocestah in podeželskih kolovozih, streljal ter z ZF-skoki sproti menjaval poškodovana prevozna sredstva. Non-stop akcija je bila dobra in tudi izvedba je bila na nivoju, če nisi ravno zahteval odprtega mesta v slogu GTA. Škoda pa, da so se razvijalci Big-Big odločili, da bodo igralca posilili s telefonskim drogom, saj je bil nadzor nad vozili slab, namečkoma pa niso vdelali nadaljevalnih točk, kar je pomenilo, da si moral po smrti vedno od začetka kar dolgih nivojev. Igra je znala biti zato grozno frustrirajoča – in to ne na tak kul način kot Contra 4. Hvala Bogu torej, da so v dvojki odpravili večino napak. A ne vseh ...



Raznovrstne akcije je toliko kot rastnega hormona v Dolfetu.

Extreme Justice ni nič drugega kot zrihtan prvenec. Mehanika ostaja enaka, se pravi, da v glavnem iz tretje perspektive na arkaden način furaš ducat vozil, kot so dirkalni avto, oklepljen tovornjak, motocikel in čoln na zračni blazini. Vmes streljaš iz kabine in, ko se na zaslonu pojavi indikator, preskočiš v svežo karjolo. Če je dotična polna barab, jih pobiješ, nakar zasedeš sedež za volanom ter noriš dalje. V zameno za uspešno krepavanje pridaničev si služiš energijo, ki jo lahko hraniš za porast moči ali jo porabiš za obnovitev zdravja. Če si predstavljaš Crazy Taxi na strelskih steroidih, nisi udaril mimo. To glavnino špila pestrijo premočrtni nivoji, kjer hodiš in pokaš nepridiprave; rešetanje iz statičnih mitraljezov, pritrjenih na helikopterje in zadnje dele tovornjakov; ostrostrelstvo; ter kup šefovskih srečanj. Vse je podkrepljeno s pisano grafiko, napeto muziko in vnaprej izdelanimi vmesnimi sekvencami, ki v navezi s statičnimi stripovskimi debatami pilotirajo smešno štorijico.

Ker so se avtorji ovedli, da so z enico izdelali ustreznico srednjeveški torturi, je nadaljevanje bolj popustljivo. Zlasti so vdelani kontrolni punkti, vsebina med njimi pa je dolga kvečjemu nekaj minut, tako da imaš po krepotu celo željo po ponavljanju. Nadzor nad vozili je boljši, medtem ko so šefi manj ceneni. Z uspehi nadgrajuješ lik v štirih kategorijah, pridružijo se ti kolegi (ukazovanja sicer ni), več je mešanja pristopov – en del misije narediš peš, drugega v vozilu in tretjega v luftu. Štorijalni modus nudi okrog petdeset grižljajčkastih odprav, kar zadostuje za več kot ducat ur, posebej če kot težavnostno stopnjo izbereš hardcore. Nato so tu posamezni izzivi, odklepanje skrivnosti in multiplayer v štirih modusih, od deatmatchevskega streljanja prek skupnega dela do avtocestnega boja med kriminalci ter policaji.

Žal pa je večigralstvo namenjeno le bližnjim PSPjem (ad hoc), namesto da bi bilo spletno. In zamere se tu ne končajo. Težavnost je znova visoka in dostikrat se zdi, da med tremi nastavitvami ni bistvene razlike. Extreme Justice zaradi ostro odmerjenih časovnih omejitev ter hitrega pojemanja energije ostaja igra za okorele špilavce in tiste, ki zlepa ne odnehajo, čeprav se jim vse skupaj že krepko skuti. Potem so spet tu nenavadno lahke in takoj nato nenavadno težke ali dolgovezne misije, čeprav je res, da nadzorne točke ta problem delno omilijo. Bistveni greh pa je manko potrebe po resnični spretnosti, ki ga razkrije vsaj delno izpiljena površina. Uspeh je stvar potrpežljivosti, pomnjenja sovražnih vzorcev in mehaničnega izpolnjevanja ozkega nabora zahtev. Pač vijugaš po široki cesti med redkim prometom, pritisneš gumb, ko se pokaže na zaslonu, da skočiš na nov avto, na vedno enak, preprost način



Ko vidiš ikono, lahko skočiš na drugo furalico. Voznik? Kakšen voznik?



Ker se špil zgleduje po filmih, ne sme manjkati klatenje helikopterja.

postreliš kanalje in vajo ponoviš. Resda je moč ponekod izbirati orožja z različnimi učinki (nekatera so efektivnejša proti ljudem, druga proti vozilom), od česar je delno odvisno, kako hitro boš opravil s tečnobami. A to je hkrati dno globine, saj ni nobenih točk ali kombinacij, in definitivno se začne vse skupaj čez čas vleči.
Toda pretirano sesuvati Pursuit Force 2 bi bilo nepravično. Igra nima želja, da bi predrugačila žanr, ampak je zadovoljna s svojo preprosto akcijadnostjo, nad katero bodo zlasti navdušeni mlajši. Itak – če bi bila film, bi se ta vrtel z vratolomno hitrostjo in v njem bi nastopal Dolph Lundgren. **75** ***Sneti***
Sony **PSP / PS2**

OFFROAD DIRT MOTOCROSS

Javanskih dirkačin za mobitele je že malo morje in tudi ODM na prvi pogled ne izgleda kot kaj posebnega. A po podrobnem pregledu ugotoviš, da se za lupino školjke skriva biser.
Lepa lastnost igre je že raznolikost. Vsaka od sedmih stopenj se odvija na drugem kraju sveta – dirkamo po Sahari, zapuščenih kanjonih in celo po Kitajskem zidu. Plin navijamo v štirih načinih. Najprej je treba pomesti s konkurenco v direktni dirki s sedmimi vozniki, nakar se lotiš dirke na čas. Tretji modus je road rage (le zakaj se tako imenuje, hm?), kjer nasprotnikov ne premagamo s hitrostjo, temveč z brcami in udarci s kijem, ki jih vržejo z motorja. Ko v vseh treh modusih dosežemo najmanj tretje mesto, stopimo v dvoboj proti močnejšemu vozniku, ki je hitrejši in trpežnejši od navadnih motoristov. Denar, ki ga dobimo za nagrado, uporabimo za odklep boljših motorjev in dodatkov. Omislimo si celo štirikolesni ATV, ki popestri dogajanje. Težavnost je dobro speljana in čeprav postanejo zadnje dirke zahtevne, ne prestopi meje zajebanosti.
Škoda torej, da vse proge dodobra spoznamo že v dobrih dveh urah. Sta pa dotični do vrha napolnjeni z adrenalinom! **85** ***Jurec***
Gameloft **java**



Uspešna izključitev motorista prinese več točk in denarja za nakup priboljškov, ki olajšajo vožnjo.

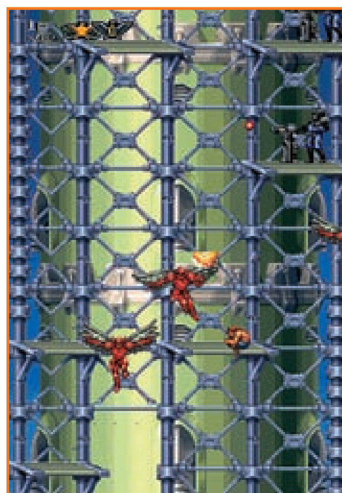
CONTRA 4

Igre za prave moške sicer obstajajo tudi danes, vendar so dostikrat le odmevi resnih zajebank, ki so harale naokoli v pradavnini. Z nečloveško težavnostjo so te metodično spravljale ob živce, hkrati pa so vlekle s čudovitim dizajnom ter roganjem ubogim smrtnikom, ki jih nismo bili vredni. O da, pomnimo jih. Take travme iz otroštva ostanejo za zmerom.



Kot v trojki lahko vihtimo dve orožji, med katerima urno preklapljamo.

Serija Contra je pojem absurdne težavnosti na eni ter briljantne arkadnosti na drugi in novinka za DS ni nič drugačna. Po domače rečeno to pomeni, da je igra težka za znoret. Ne 'težka' kot preteči maraton, temveč 'težka' kot hoja po vodi, potem ko ti polomijo obe nogi in ti za vrat obesijo nilskega konja. Contra 4 do črke sledi starim klasikam, ki zahtevajo odlično pomnjenje vzorcev sovražnikov. Pa še to nam ne pomaga, če hkrati nimamo brezhibne koordinacije in bliskovitih refleksov, saj sta DSova ekrana nemalokrat do konca zapolnjena s sovragi ter izstrelki. Ja, oba, saj ploščadnemu streljanju ni namenjen le eden. Igralno polje je zato bolj navpično, kar je zanimiva izkušnja, ki jo poživi še kavelj, s katerim se vlečemo navzgor. Žal mi je edino, da se na njem ni moč vihteti naokoli kot v Bionic Commandu.



Stopnje so natančne in smo kar sami krivi, če krepnemo. Vendar to ne pomeni, da je igra lahka, hehe.

Tudi izvedba je retro, saj ne da nič na nove iznajdbe; raje vzame pikslasto lepoto in jo žene do popolnosti. Stopnje so barvite in stilsko nekje med enko in trojko, pri čemer so bolj prečiščene in 'odrasle' od Metal Sluga. Devet jih je: šest v 2D iz stranskega pogleda in tri 3D med buljenjem soldata od zadaj, tako kot v enki (pogrešam tlorisne, šmrc). Vse so sestavljene premeteno in nudijo več možnosti napredovanja, ponavadi glede na orožje, ki ga držimo. Od njih vihtimo staro gardo, od mitraljeza, laserja in plamenometalca do legendarnih samovodljivih raket ter razpršne puške. Strelivo praznimo v pisano bero zločinskih, robotskih in alienskih nakaz, ki so spet prišle na Zemljo krast otroke in odrasle. Štorija kot že tolikokrat ni pomembna, saj je le izgovor, da je na ekranu milijon stvorov, ki ob naspidirani muziki izginjajo v genocidnem ognju mišičastega heroja. Nora akcija se menja od skakanja med gručami izstrelkov do hitrih sekvenc zasledovalnih dirk ter stopanja na mutirani žulj gigantskim šefom, ki so v Contri vselej razred zase.
Natančnost nadzora je odlična in igri zamerimo le neumnost, da je med ekranoma nekaj mrtvega prostora, ki ni viden, iz njega pa lahko še vedno udari bridka smrt. Na srečo ne tako dostikrat.
Če vas je dovolj v hlačah, da daste skozi puščavništvo, ki ne pozna niti lahke zahtevnosti, niti kakega shranjevanja položaja, vas čaka še štirideset dodatnih izzivov, na primer pobijanje le določenih sovragov ali časovne omejitve. Skoznje odklenete ekstra sebino: stripe, nove like ter celotna prva dela, Contro in Super Contro za NES. Omeniti velja, da slednja ne premoreta sodelovalnega večigralstva, ki je omejeno na štirico in zahteva dva izvoda špila. Vsekakor povabite še koga, da vam bo dajal moralno podporo, kajti to je res zadeva za prave arkadnostrelske fanatike.
Contra 4 je prava odlična klasična strelska arkada, ob kateri bodo znalci padli vznak od vzhičenosti, današnja 'casual' igrarska javnost pa bo izbruhala celotno drobovje. Večkrat. Izbira je vaša. Let's attack aggressively! **86** ***Aggressor***
Konami **DS**

BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

Da Vojne zvezd še zdaleč ni konec, dokazujejo številni špili, ki se redno pojavljajo na policah. PSPjeva ekskluziva Renegade Squadron govori o skupinici nepridipravov, ki pod vodstvom Hana Sola priskočijo na pomoč uporniški armadi v boju proti Imperiju. Ljubitelji bodo ob imenu nagubali čelo, saj te frakcije niso omenili v nobenem filmu. Jasno, razvijalci so si izmislili novo zgodbovno nit, ki se odvija po dogodkih iz Jedijeve vrnitve, izven filmskih okvirjev, vendar ta marsikoga ne bo prepričala.
Način za enega igralca je podoben onim iz obeh prejšnjih Battlefrontov, res pa je, da misije v poglavjih niso več tako enolične, da bi bile zgolj brezglavi šprinti za zavzem sovražnega poveljniškega mesta. Zdaj je treba recimo ščititi Chewbacco med popravljanjem ladje in pozornost sovragov usmeriti nase, da lahko kolegi uporniki zasedejo ozemlje. Za raznolikost je tako poskrbljeno.
Glede kontrolne sheme ne gre pričakovati nič novega. Ker ima PSP le eno gobico, lahko na vse sovrage merimo avtomatično, kar bo pri marsikom razlog za godrnjanje. Kritika leti tudi na slabo umetno pamet, saj nasprotniki niso sposobni izpeljati enega samega pravega napada. Grožnja za življenje ne postanejo niti v zaključnih misijah. Špil je zato prelahek in obupno kratek, saj vse skupaj obrnemo že v dobrih treh urah.
As v rokavu je tako večigralstvo, ki do neke mere opraviči mlahavost enoigral-



Vojnozvedne igre seveda ni brez akcije z žarometi. Na sliki ni nobenega.



Prava stvar je nalinijski način, kjer se bojujemo proti nasprotnikom iz mesa in krvi.

skega načina. V internetnih bojih lahko sodeluje do šestnajst ljudi hkrati in po ad hocu do osem, špil pa omogoči kup luštnih možnosti za oblikovanje svojega lika (po svoji volji lahko oblikuješ vse parametre, oblačila, razred in orožje). Z resničnimi ljudmi postane igra zanimivejša, saj jih gre načeloma teže odstraniti kot bednike pod nadvodstvom umetne pameti.

Renegade Squadron bo zadovoljil začetnike in mlajše igralce, veterani Star Wars oziroma resni igrarji pa bodo nad čudno štorijo in enostavnim sistemom igranja razočarani. **65** ***Jurec***

LucasArts **PSP**

WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND

V prenašanju zverin in heretikov sveta Warhammerja 40.000 iz plastičnih v digitalne sta bili doslej prisotni dve glavni obliki. Na eni strani potezne strategije, na drugi akcijske igre, ki so gradile na warhammerjevem slovesu brutalnosti. Squad Command je zanimiv, ker pade nekam vmes.

V prvi vrsti gre za potezno moštveno strategijo v maniri UFOjev ali, še bolje, prastarega Space Crusada. Četico šestih borcev rodu Ultramarines, ki gredo od scoutov do terminatorjev in na koncu celo sposojenih grey knightov, pošiljamo po karti ter uplinjamo zle podanike Kaosa. Sistem je zelo enostaven, da ne rečem preveč popreproščen – za hojo in streljanje se porabljajo akcijske točke, medtem ko je počepanje in obračanje denimo 'zastonj'. In to je to, nobenih blazno naprednih opcij. Toda hakeljc se skriva v kartah, saj je vse na njih uničljivo.



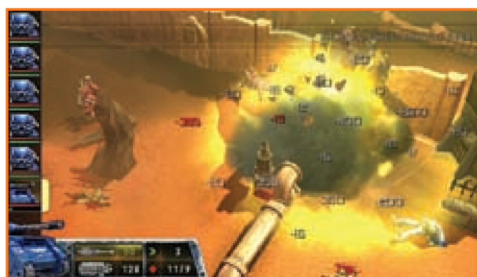
Največji zanesenjaki nad Warhammerjem 40 K bodo resda jezno brusili svoj chainsword, ker je v igri kup nepravilnosti. A te pri zabavi ne motijo.

Okej, že videno, a ko to sparimo s tako uničujočimi orožji, kot jih moštvene strategije še niso videle, se odpre svet uživaškega razbijanja vsega, kar približno stoji pokonci. Najsi bo to zid ali kdorkoli za njim. Enako eksplozivno darilo lahko seveda fašemo nazaj in ravno strah, kdaj bomo izza vogala dobili v bučo plazemski izstrelek, ohranja igranje zanimivo. Karte so zastavljene premišljeno in naloge dovolj razgibane (napad, obramba, premik), da nikoli ne postane dolgčas, ob tem pa igra premore težko, neizprosno warhammerjevsko vzdušje.

Vendar podivjana uničevalnost in taktični izziv ne uspeta izničiti nekaterih težav. Najprej s kamero, ki se je skoraj ne da obračati in povzroča nadležne težave pri merjenju. Sovragi razen števila ne premorejo drugih kvalitet in čeravno je treba paziti, kam se postavljamo, igra slabe umetne pameti ne more skriti. Takenako ne pomanjkanja prave zgodbe. V verziji za PSP bi se lahko obregnil še ob lesen nadzor s križcem, ki ga na DSu ni, saj peresce odlično opravi svoje delo. Sta pa videz in preglednost na Nintendovi konzoli vidno slabši. Kampanja vas bo zaposlila za okoli deset ur, nakar vas čaka uživantsko merjenje z ljudmi (tu smo lahko tudi v vlogi kaosa) ... ako uspete kogarkoli najti, saj jih na liniji žal prav mnogo ni.

Z nekaj loščenja bi bila igra izvrstna, tako pa jo priporočam zlasti ljubiteljem vesoljskih marincev. **72** ***Aggressor***

THQ **PSP / DS**



Redkokje v poteznih moštvenih strategijah so trenutki uničenja nasprotnika tako zelo navdušujoči.

ko je manj več!

Snetiju hudo paše, ko v namizni kvartaški igri Uno odvrže iz roke sleherno karto. Zdaj lahko namreč poprime za hladno pivo.

Dajmo: postojmo za trenutek, globoko vdihnimo in se ozrimo proti omari, kjer imamo zložene svoje moderne namizniške igre. Polno bleščavih škatel, kajne? Velikosti za vola ubit, hah? In cene so takisto morilske, urg? Ja, fizično družabni špili so prehodili dolgo pot od tedaj, ko je bila vrhunec takega početja vovkalca s starim fotrom. Ni pa ta pot nujno vodila le naprej. Ne da bi se tega zavedali, smo – podobno kot pri računalniških in video igrah, ki so se zakomplicirale – prešli v dobo zapletenih pravil in orjaškega dosega. Na mizah zdaj bivajo visokoleteči fantazijski, grozljivi in zgodovinski svetovi, debelina priročnikov je odgovorna za propad tropskih gozdov, medtem ko navodila študiraš ko blesav in zanje nemalokrat potrebuješ posvetovanja tako z internetom kot izvedenci.

Vendar ni nujno, da je tako – in zlasti ni obvezno, da se v tej rubriki posvečamo le tosortnim izdelkom. Čemu ne bi enkrat obdelali kvartopirščine, ki je dovolj preprosta, da se je priučiš v nekaj minutah, a lahko v pravi družbi ali v elektronski obliki traja leta? Ni razloga. Zato jo v imenu svete Raznolikosti bodem.



● **Takle je spletni Microsoftov Uno na peceju in na xboxu 360. V resničnosti ni dosti drugače. Le dodajte boljšo grafiko in na mizo steklenice piva, umazane gate ter kri, pa dobite realistično podobo.**

Unonimni unoholiki

Igra, o kateri govorim, se imenuje Uno. Naziv zveni tuje, a skrivnost je razkrita, ko povem, da se ji v Sloveniji reče Enka. Poznajo jo številni narodi, veliko njih pod lastnimi nazivi, in za številne Slovence je to kartačina, ki so jo vsaj občasno nažigali vso mladost. Jasno, v izvirniku je Uno star častitljivih petintrideset let. Leta 1971 ga je kot varianto starejše podobne igre, Crazy Eights, iznašel Merle Robbins, brivec iz ameriške zvezne države Ohio. Njegova družina je s težko prihranjenimi 8000 dolarji natisnila prve kupčke in jih prodajala kar v domači brivnici. Danes ima pravice do razpečevanja gigant Mattel, ki Uno prodaja v osemdesetih državah. Z več kot 150 milijoni v promet spravljenih izvodov (ne vštevši variant, ki jih tržijo lokalni prodajalci in jih je bogve koliko!) je špil nadvse razširjen. Kako ne bi bil, saj paket kart, h kateremu ni treba ničesar dodajati in ki omogoča ogromno variant, tudi izmišljenih na lastno pest, stane stane dobrega šestaka.

Temeljna pravila Una, ki je namenjen od dvema do štirim ljudem, so sila preprosta in v celoti izpisana na zadnji strani škatlice. Komplet tvorijo karte štirih barv – rumene, rdeče, zelene in modre, ki so oštevilčene od 0 do 9, ter posebne karte. Smisel je v tem, da iz roke odvržeš vse kosce lepenke; kdor to stori prvi, je zmagovalec in dobi toliko točk, kolikor imajo ostali igralci kart v rokah. Karto iz roke je moč na osrednji kupek položiti, če je tam rezinica enake barve ali številke, če nisi na vrsti, pa se lahko vrivaš, če je tam karta ustrezne barve. Nakar pridejo do izraza posebne karte. Ena preskoči naslednjega igralca; druga povzroči, da tisti, ki je na vrsti, s skupnega kupčka potegne dve karti; tretja obrne vrstni red odvijanja; četrta zamenja barvo, ki naj bo naslednja igrana; peta pa naslednjemu špilavcu naloži, naj potegne štiri karte. In ko imaš v roki le še eno karto, moraš iz petnih žil zarjoveti “Ena!”, sicer fašeš kazen. To je to.

Pa je res? Čeprav se Enke naučiš v petih minutah in je kar odvisna od sreče, saj ti ne pomaga noben zen, če ne dobiš pravih barv, je daleč od trapaste plitkosti. Osnovo strategije tvori vedenje oziroma predvidevanje, kakšne barve držijo sovragi. To temelji tako na verjetnostni kot na pomnjenju in sklepanju. Če nekdo sili v rdečo barvo in ima le še dve karti, bi znalo biti, da se trudi odvreči vse. Ali pa skuša le zafrkniti tekmeca, ki ima že toliko in toliko pik in je vezan na zeleno? Nato je tu raba posebnih kart. Te so pri končnem točkovanju vredne nemalo, a jih v naprednejših špilih ne gre uporabljati počez. Bom 'vzemi 4' držal in čakal na primeren trenutek, ko bom z njo posilil nasprotnika, ali jo uporabil takoj, da ne bi pomagal zmagovalcu? In ne gre zanemariti blefiranja pri najmočnejši karti, kjer lahko ti prejmeš kup kart, namesto da bi nasprotnik vzel štiri. Igralci višjega nivoja so v teh rečeh hudo dobri in včasih ti ni jasno, kako je izkušenec napeljal partijo tako, da je na koncu odnesel dolgo. Hja, tebi ni, pišče. Njemu pa.

E-enka

Njega dni se je Enko igralo samo na fizično otipljiv način, toda e-napredek je prinesel svoje. Xbox 360 ima svoj Uno v sklopu Live Arcada, kjer stane 400 MSjevih pik oziroma pet evrov. Ta simpatična, barvita Enka vsebuje tako merjenje moči s solidno umetno pametjo kot rangiran in nerangiran nalinijski multiplayer s podporo čveku & kamerici. Tekmovanja v dvoje za eno konzolo ne omogoča, ker bi si gledala v karte, zato pa je tu možnost sodelovanja v paru v partijah čez Live. PC pa je deležen slične internetne verzije, ki je zastonj, ne podpira kamere in deluje skozi Explorer. Dobiš jo na *http://zone.msn.com/en/uno/default.htm,* lastiti si moraš MSNjev račun.

Na pomoč, Cartman!

Ajde, jasno je, da Uno v globinsko-strateškem ni noben poker ali tarok, niti se po širini ne more kosati s sodobnimi namizniškimi behemoti. Toda nekaj je v njegovem simpatičnem ubiranju poti med spretnostjo in srečo, nakar ga obogati fleksibilnost pravil. Izvirnik je le temelj, iz katerega so izpeljane mnoge variante: moč je skakati v nasprotnikovo izmeno, drugače jemati karte, spreminjati pogoje poraza ... Navsezadnje si jih lahko izmisliš sam. Slovenska Enka, ki jo trži postonjska Unika TTI, je recimo sama po sebi varianta, saj ne pozna klicanja barve pri 'vzemi 4' in vsebuje karto 'vzemi 5', ki je v originalu ni. Takisto pa so zanimivi tematski kupčki, recimo Coca-Colin, Batmanov ali South Parkov. Če se pri družabnih igrah rad razburjaš, nabavi slednjega. Odtihmal bo tvoj standardni cartmanovski vzklik “Screw you guys, I'm going home!” sprožal smeh, ne pomilovalnih pogledov.



Animeji namesto domačega branja

Animeje snemajo po mangah in računalniških igrah, pa tudi po romanih, med drugim evropskih. LilDragon preveri, če jih lahko uvrstite v domače branje.

Začelo se je davnega leta 1969, ko so Tokyo Movie Shinsha naredili **Moomin**, anime za najmlajše po otroških knjigah finske pisateljice Tove Marike Jansson. Od Moominov do leta 1997 je v nizu, ki so ga poimenovali **World Masterpiece Theater** (Sekai Mei - saku Gekijoo), ker je upodabljal zgodbe svetovnih mladinskih klasikov, nastalo nič manj kot 28 animejskih serij. Marsikatero smo videli tudi v italijanščini in nemščini, če smo v otroških letih radi izbirali te programe. Lani pa je Nippon Animation idejo obudil.

Če prisegate na tragedijo

Tisti, ki že čepite po službah, se boste s tujih programov morda spomnili ene najzgodnejših serij iz World Masterpiece Theatra, **Gorske podgane Rockyja Chucka** (Yama nezumi Rocky Chuck). Kot je značilno za animeje te serije, je štela 52 nadaljevanj in je prikazovala živalske dogodivščine, iz katerih smo otroci črpali nauke po principu basni. Sledila je **Heidi, deklica iz Alp** (Alps no shoojo Heidi), nato pa **Pes iz Flandrije** (Flanders no inu). V njem pride fantek Nello po smrti staršev živet k revnemu dedku Jehanu, kjer najde in pozdravi pretepenega psa. Postanejo nerazdružljiva trojica, v katero se primeša Nellova prijateljica Aloise iz premožne družine. Nello ima neverjeten risarski talent, ki pa ga v revščini ne more razvijati. Prav tako pa mu revščina preprečuje, da bi razvijal svoja čustva do Aloise. Zgodba je v celoti tako tragična, da bi si najraje prerezal žile. S čim mehkim, da bi dlje trajalo in bi bolj trpel.



Heidi, narejeno po knjigi švicarske pisateljice Johanne Spyri, poznajo vsi otroci. Pripoveduje o deklici, ki s svojo naravnostjo pomaga ozdraveti meščanski razvajenki.

Življenjsko, a optimistično

Sledilo je nekaj manj srce parajočih oddaj, naštejmo pomembnejše. **Haha wo tazunete sanzen ri**, napisana po odseku iz romana Srce Edmonda de Amicisa, je zgodba o dečku, ki iz Italije potuje v južno Ameriko, da bi našel bolno mater, ki se je tja odpravila na delo. Potem so tu **Zgodba o Perrine** (Perrine Monogatari), **Rdečelasa Ana** (Akage no Anne) in **Na morju izgubljena družina Robinson** (Kazoku Robinson hyouryuuki – Fushigima shima no flone), kjer na samotnem otoku pristane cela družina, ki se ima tam prav fino. Da seznam ne bo predolg, omenimo le še **Male ženske** (Ai no wakakusa monogatari), **Princesko Saro** (Shoukoujo Sara), **Malega princa Cedia** (Shoukoushi Cedie; verjetno boste večkrat naleteli na naslov Little Lord Fauntleroy), **Petra Pana** (Peter Pan no booken) in **Zgodbo družine Trapp** (Trapp Ikka Monogatari oziroma, da, Moje pesmi, moje sanje). Je pa tako, da so zgodbe neredko prirejene, deloma razširjene, deloma pokrajšane. No, če vas ne vodi samo domače branje in ste pripravljeni 52 nadaljevanj presedeti le za zgodbo, vam jih toplo priporočam.



Rdečelasa Anne po knjigi Kanadčanke Lucy Maud Montgomery je feministična zgodba. To je sicer značilno za Male ženske in še več naslovov tega obdobja, a ne za ves Masterpiece Theater.

Končno nove

Skozi osemindvajset let evropsko znaznamovanih animejev smo se tako prebili do najnovejših dveh. Zanju drži vse napisano, boste pa sodobni animeljubci bolj navdušeni nad njunim videzom. In nemara nad izbiro naslova, ki je prekinil dolg premor. **Les Misérables** (Shoujo cossette) namreč povzema zgodbo romana Victorja Hugoja, pri nas prevedenega kot Nesrečniki. Če si želite tragike v izobilju, jo boste dobili, saj gre za eno najgrših obdobij francoske zgodovine, medtem ko je Hugo itak nagnjen k temačnosti. Štorija je zopet malce zasukana, saj je središču pozornosti Cosette, deklica, ki jo revščina loči od matere in jo prisili v suženjsko delo. A čakajo jo boljši časi ... Ton



Nesrečniki so v tej obliki vsekakor najbolj privlačni. Celo ljubkega belega psička dobite!

animeja je milejši od tona v romanu, čeprav gre v glavnih značilnostih za isto zgodbo.

Druga tovrstna animejska serija, ki se je začela komaj pred par tedni, je **Porfy no Nagai Tabi**, ustvarjena po knjigi Les orphelins de Simitra Paula-Jacquesa Bonzona, ki v slovenščino ni prevedena. Gre za zgodbo o bratu in sestri, ki sta si v marsičem sila različna, a sta hkrati zelo navezana na drug drugega. Pri 52 delih si serija lahko privošči v miru prikazovati tako njun odnos kot razmerje do staršev, okolice ter družbe, v kateri živita. Za nekatere zna biti tako 'dogajanje' mukotrpno počasno, za druge pa bo polno užitkov. V kasnejših nadaljevanjih se bo svet Porfyja in Mine dosti spremenil, saj bosta v potresu izgubila mamo, usoda pa bo ločila tudi njiju. Toda optimizem naj ne bi poniknil. Že na prvi pogled je opaziti, da so se tokrat pri podobi likov nekoliko vrnili v stare čase, saj ne gre za lutkice, podobne tistim v Cosette. Liki so dosti bolj preprosti, dosti manj animejski.

Vračajo se torej animeji za tiste, ki ste desetletje objokavali izgubljene zgodbe svojega otroštva. Bolj težko pa boste z njimi goljufali pri domačem branju. V ta namen vam pač ostanejo internetne obnove.



Le nad čim sta Porfy in Mina tako navdušena? Domači avtorji podnapisov ju ne obrajtajo preveč.

STARI BOJEVNIK 4

Na ogled četrtega Ramba se Sneti odpravi k sosedom. Film je namreč v Zagrebu na sporedu že od konca januarja.

Zženo sva torej spakirala vsak svojo šrotarico, saj iz neusahljivega vodnjaka Jelinčičeve modrosti veva, da mora biti Slovenec tam doli pazljiv, ter se odpravila na uro in pol dolgo pot proti milijonskemu mestu, ki je videti, kot bi Ljubljano napihnili na spodobne dimenzije. Bila sva zgrožena nad prometno ureditvijo iz pekla zaradi kupa enosmernih ulic, pa zadivljena nad širokimi bulevarji, parki, nizkimi cenami in solidnim kinom Cinestar *(www.blitz-cinestar.hr)*, od katerega bi se lahko Kolosej glede kvalitete zvoka in sedežev marsikaj naučil. Predvsem pa nama ni bilo treba uporabiti šrotaric, celo pri prečkanju šengenske meje ne. Jasno – z vami vred živiva v lepem svetu, kjer se načeloma ni treba streljati. Tega sveta si ne delimo z Rambom.

Prvič trikrat

Domišljijski filmski lik John Rambo je, na kratko povedano, stroj za ubijanje. Je popoln vojak, veteran vietnamske vojne, odlikovan tako, da od medalj komaj še napihne nabildane prsi ... In zjeban kot stara gumica. Hec je v tem, da se ga Amerika, ki ga je ustvarila in ga občasno potrebuje, sramuje. To se jasno pokaže takoj v prvem filmu, Rambo: First Blood, iz leta 1982. V njem se Rambo, ki ga upodablja mišičnjak Sylvester Stallone, vrne iz Vietnama. V zakotnem mestu hoče obiskati prijatelja iz vojske, toda nanj se spravi šerif, ki fura neoporečno mesto. Toda hudič vzame šalo, ko Ramba priprejo, na suho obrijejo, nakar premlati tri četrt policijske postaje in jo podurha v gozdnato divjino. Oblasti uprizorijo lov nanj, a Rambo je zanje pretrd oreh. Johna, ki se ravno pripravlja, da bo znjukal še preostanek kmetavzarije, ustavi šele njegov stari poveljnik ... Film se morda zdi kot glupa akcijada, ki jo gre vreči v koš s Švarcijevim Komandosom. Toda v resnici je Prva kri drama v akcijski obleki, kritika države, ki se odreka tistemu, kar je ustvarila. Zdaj, ko so se v ZDA vrnili udeleženci iraške vojne z vsemi težavami, ki jim jih je spopad pustil (s tem, da ni šlo za tako umazanijo kot v Vietnamu), in ko smo priče novemu valu tovrstnih filmov tipa Jarhead ter In the Valley of Elah, to vidimo toliko jasneje.

V nadaljevanju, First Blood Part 2 (1985), Rambo ni opustil političnega sporočila. Odšel je v Vietnam, da bi potrdil, da tam ni več ameriških ujetnikov. Ampak to je bila le farsa in ko jo John razkrije, mutivode doma niso navdušeni. Konec dober, vse dobro, toda bojevnik ostane na Tajskem, od koder se odpravi na tretjo misijo. Rambo 3 ga leta 1988 popelje v Afganistan, kjer pomaga habala-partizanom v boju proti okupatorskim Rusom.





Gub na Silvu se sicer ne da izbrisati, ampak to lik naredi samo bolj verodostojen. Kljub letom je Rambo killing machine, ki ljudem ruva grla in jih spreminja v škrlatne pršce.

Sedaj zopet

Rambi sicer niso zdrsnili v take nižave kot druga Stallonejeva serija, Rocky. Vendar je jasno, da so trojko posneli, da bi izvabili $ iz žepov mladeži, saj je pojačala število eksplozij in obdržala komaj kako rezino dramsko-političnega mesa. Upravičeno nas je torej skrbelo, da bo štirica izzvenela kot tupa herojska epopeja. No, Stallone se je na stara leta zresnil, kar je pokazal že z Rockyjem Balboo.

Najprej velja izpostaviti, da je film, ki ga je Silvo režiral in pomagal spisati scenarij, po akcijski plati nadvse retro. In to v dobrem smislu. Ko gre zgužvanec reševat goreče ameriške misijonarje, ki so silili v Burmo, po kateri hara zmešani vojaški poveljnik, ne vidimo nobenih računalnikov, hekerjev, virusov, lovskih letal, bondovskih onegajev in podnebnih sprememb. Vse je low-tech: orodja so nož, lok, pištola, kalašnikovka, granate, bruhalo ognja, težki mitraljez. To se v popolnosti sklada z živalsko, primalno nravjo filma, ki kaže vojno z mesarskega zornega kota. Že otvoritveni dokumentarni prizori pokolov v Burmi so nazorni, nakar gre vse le še navzdol. Animalična armada, zadeta od amfetaminov in opita od moči, postreli vse, česar ne posili ali poseka (z otroki vred), ujetnike pa rada obeša nad prašiče, ki jim žrejo noge. Ampak tisto ta pravo šele pride. Ko Rambo uleti v spregi z najemniškimi kolegi, postreli čoln piratov, neprijateljske soldate odstrani s puščicami skozi glave, sproži eksplozijo, ki zravna kvadratni kilometer džungle, ter sede za fiksiran mitraljez, kar botruje viharju krvi & črev. Ne takemu digitalno-računalniškemu kot v 300, marveč bolj pristnemu. In verjemite, da take ostrostrelke še niste videli. Kakšen Call of Duty 4, lepo vas prosim!

A vzporedno s to klavnico, ki zabavno spomni na straight-to-video akcijade iz osemdesetih, tečejo globlje reke. Rambo 4 namreč opusti politične podtone. Lik predstavi kot trpečega, v usodo vdanega človeka, ki se žre zaradi grehov, ki jih je storil. Potem pa se zbudi in si, ko je treba stopiti v akcijo, prizna: sem to, kar sem – vojščak, ki živi za spopad. Misijonarji, ki jih odide reševat, so iz sveta, kjer lahko verjamejo, da je vsako življenje dragoceno, in si morejo privoščiti žebranje Kristusovih molitvic. On, Rambo, pa obstaja v svetu stare zaveze, kjer je lahko človek slabši kot zver, kjer je treba ubijati, da preživiš. Biblične reference, ki jih je bil poln že Rocky 6, so jasne – Rambo si najprej kuje plug, nato pa meč, s katerim poseka sovrage. Tako očiščen in spravljen s sabo se naposled vrne domov, k očetu na rajske planjave, kjer čaka na naslednjo nalogo. Nalogo, da zaščiti naš svet kinematografov, računalniških iger in malomeščanskih pričkanj.

V glavnem, dobra retro akcijada s smislom. Pojdite gledat, v slovenskih kinematografih štarta 25. tega meseca.



V enem trenutku je Rambo miren kot budističen menih in v usodo vdan krmari barko po umazani reki. V naslednjem pa sovragom čisti ušesa s puščicami. Ne zezaj lava kad spava!

ASTERÍX AUX JEUX OLYMPIQUES

Medtem ko ameriški stripi rojevajo filme s Šišmišdecom, Pajkomožem in ostalimi možaki, na tem področju po malem melje tudi Evropa. Igrani celovečerci z Asterixom se sicer niso nikoli jemali preveč resno in tudi s trojko je tako. Vseeno pa ne gre za mimogredno komedijico, ampak za konkreten, denarno težek projekt z mnogimi velikimi imeni. Igralska zasedba je docela prenovljena in znanih mustač je malo. Od osrednježev se vrača edino Gérard Depardieu v vlogi Obelixa, medtem ko so Asterixa tokrat namenili Clovisu Cornillacu. Glavna (in v nizanju zaslug mastno uokvirjena) zvezda je pak Alain Delon kot Cezar. Film se po stripu zgleduje le v glavnih potezah, se pravi odtopotanju Galcev na olimpijske igre. Vpletene štorijalne podniti so nove in naša brkača sta bolj ob strani, kajti poglavitni vzrok za odhod v Grčijo je njun rojak Alafolix. Tipček se zatreska v grško princeso Irino in se mora za njeno roko ovenčati z olimpijskim zlatom. Uletijo seveda dopinške afere, podkupovanje sodnikov in ostale čeri športa.
Če ti evropski, gostejši in otroško razposajeni stil humorja leži, je film spodobno gledljiv. Nenadkriljivo je zlasti, ko v hecnih nošah ugledaš Michaela Schumacherja, Zinedina Zidana in druge športne legende. Razsvetljenim se bodo ustni kotički privihali tudi ob Michaelu Herbigu iz nore nemške uspešnice, vesterna Der Schuh des Manitu. Zagato s francoščino, ki jo v tem filmu tolčejo vsi, od Galcev do Rimljanov in Grkov, so elegantno odpravili tako, da igra sužnja z odrezanim jezikom in se lahko le po beanovsko spakuje. Na nivoju Winnetoucha iz Manitujevega čevlja ravno ni, ampak dobro. Za občasno šibke podporne like se namreč obilno odkupi Cezar, ki ga je Delon zadel v polno. Srebrnolasi in ostrooki veljak je sposoben pokanja takih frisov, da se zrklom kolca od hihota. A kljub vsej grandioznosti ima na grbi družinsko sramoto: obupnega sina Brutusa (Benoît Poelvoorde). Če dlakocepim, slednje ni pretirano v skladu z zgodovinskimi dejstvi. Je pa tudi ta Brut ambiciozen, nagnjen k spletkarjenju in si ne more kaj, da se ne bi pri poskusih fotrovega umora vztrajno metal na zobe.
Tako kot v stripu tudi tu mrgoli podrobnosti in majhnih skečev. Toliko je vsega, da je razkoškanost za slabi dve uri skoraj pretirana. Dirka z vozovi je sicer spektakularna, ampak razvlečena in bi jo lahko skrajšali na račun zajetnejše minutaže uglednih gostov.

Olimpijske igre so vrveč zverinjak. A čeprav so Galci neustrašni, je poudarek na rimskem taboru.

Ko sestopiš z olimpijskih tribun, imaš tako na voljo dve možnosti. Bentiti, da je zadeva nekoliko votla in ne bo podrla nobenega rekorda, ali se navznoter nasmehniti ter upati, da bomo podobnih, prečiščenih drugačnosti deležni še kdaj. ***Navi***
Za pekinško vzdušje se ogrevamo od 7. februarja.

D-WAR

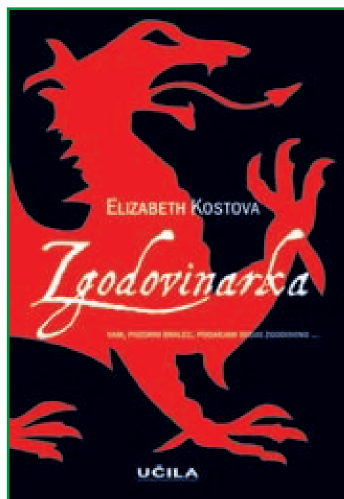
D-War je po mnenju praktično vseh, ki se spoznajo na filme in živijo od prodajanja mnenj drugim, vreden en drek. Ampak v prvih petih dneh je zadeva v rodni Južni Koreji prislužila 20 milijonov dolarjev ter se v začetnih devetih pokazala petim milijonom ljudi, nakar je uletela v ZDA in zaslužila še deset milijončkov. Zaradi tega je postala najbolj gledan korejski film v čezlužnih kinih, bolj kot Oldboy, A Tale of Two Sisters, Shiri in Musa.
A zakaj bi se temu čudil, če folk hodi masovno gledat Pirate s Karibov 3? Tudi D-War bo, saj gre za film podobne sorte. Je brezmožganski, scenaristično nelogičen, brez poante in z obupnimi igralci, ki so podrejeni specialnim učinkom – hkrati pa je glasen in bliskav, da bolijo čuti. Njegova osrednja privlačnost je orjaška kača brez kril, ki na podlagi nehumano butaste štorije o prerokbah, zlobnežih, ki hočejo biti povzdignjeni v nebesa, in dobričinah, ki ščijejo kri, med zasledovanjem mladega para gazi Los Angeles. Najprej jima ne verjamejo, nakar oblasti sčasoma le pogruntajo, da tole ne bo dobro, in nad plazilca pošljejo vojsko. Korejcem ni moč očitati, da v efekte niso spumpali velikih količin denarja, kajti če izklopiš možgane ter odmisliš željo po obrtniški dodelanosti izdelkov zahodnih mojstrov, je raztur spodoben. Kača se ovija okrog stolpnic, tanki jo zasuvajo s strelivom, vmes so spomini na bitke iz korejske preteklosti, ki se zgledujejo po LOTR ... A vse ostalo je tako za lase privlečeno in amatersko, da je še Reign of Fire videti kul. (Za Dungeons & Dragons tega ne bom rekel.)
D-War bo zadovoljil le svojo primarno publiko, torej dvanajstletnike, ki padajo na cenene fantazijske bajkice in od filma hočejo predvsem veliko ka-bum-treska. Se pravi ravno tiste, ki jim najbolj dol visi za mnenje kritikov in na katere merijo producenti, ko delajo taka jetra od filma. Bog jim požegnaj ceneni užitek.
D-War oziroma Dragon Wars, kot se je filmu reklo najprvo, nekoč morda celo prispe k nam. Nekako si ga ne želimo ravno ognjeno. ***Sneti***



Še najbolj kul sta ovijanje kače okrog stolpnice in zaključni boj med njo ter bolj pravim zmajem.

Elizabeth Kostova: ZGODOVINARKA

Čeprav nam njen priimek daje misliti, da je rojena nekje na ravnicah, bogatih z vampirji, o katerih piše v svojem prvem romanu, je Elizabeth Kostova Američanka. Je pa res, da je poročena z Bolgarom. Njen precej špehasti roman Zgodovinarka, ki lahko po obsegu tekmuje z zadnjim Harryjem Potterjem, so izdali leta 2005 in je že preveden v več kot petintrideset jezikov. Producent Douglas Wick (Gejša, Gladiator) pa je za milijon in pol ameriških dolarjev že odkupil filmske pravice. Z likom Drakule je pisateljico že v otroštvu seznanil oče, nakar so jo vampirske zgodbice obsedle in začela je raziskovati življenje zgodovinskega Vlada Drakule oziroma 'Nakoljevalca'. Brskanje po knjižnicah je trajalo kar deset let in postalo navdih za roman The Historian. V njem spoznamo mlado dekle, ki z očetom, ki je diplomat in bivši profesor (slednje je tudi pisateljičin oče), živi v Amsterdamu. Mamo ima za mrtvo in tako sprejme, da se o njej ne govori. Toda ko sledi očetovim stopinjam v preteklost, med brskanjem po njegovi ogromni knjižnici najde sveženj pisem in zlovešče knjigo, ki je, razen osrednje podobe zmaja, čisto prazna. Oče ji zgodbo o knjigi, pismih, svoji mladosti in izgubljeni ženi sproti razkriva na njunih številnih potovanjih, kjer se med drugim potikata po Ljubljani, Bledu in Kostanjevici. Roman nas tako popelje na pravo malo ekspedicijo po socialistični Srednji Evropi in že med branjem si lahko dobro predstavljamo, kako bo videti film. Da vse skupaj ne bi bilo preveč enostavno, se zgodba godi v štirih



časovnih obdobjih: okoli leta 1930, nato kakih dvajset let pozneje, pa še 1973. in v avtoričini 'sedanjosti', letu 2008. Tudi akterjev je več in vsak po svoje se trudi odgovoriti na glavno vprašanje: kje, če sploh kje, je truplo Vlada Drakule in kako ga uničiti. Seveda po pričakovanjih ne manjkajo križi, česen, srebrne krogle in podobni antivampirski pripomočki. Za nameček pa so vdelane še zgodbe o dolgo pogrešani (ne)mrtvi mami, skrivnih bratovščinah, nagajanju živih mrtvecev ...

Avtorica roman označuje kot zgodovinski, zato je v fikcijsko zgodbo napletla precej resničnih zgodovinskih dejstev, ki ji dajejo pridih realnosti. Če vam je všeč literatura v stilu Dana Browna, bi vas Kostova lahko prepričala. Vidi se, da želi ustvariti napetost, saj bistvo razkriva postopoma in skozi mnoge zaplete z bolj ali manj nepričakovanimi razpleti. Ampak nekomu, ki se na vampirje spozna, se bo zdel celo Harry Potter bolj prepričljiv... ***Trig***

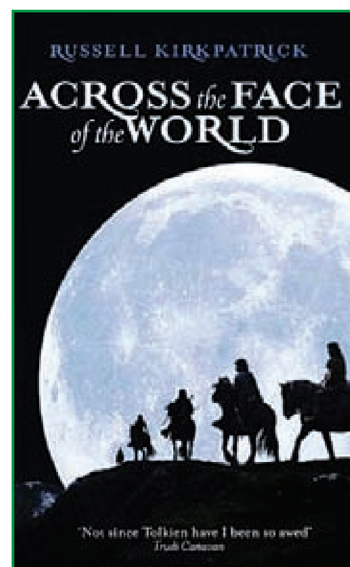
Russel Kirkpatrick: ACROSS THE FACE OF THE WORLD

Tako nisem bila pretresena že od Tolkiena sem" –Trudi Canavan. Tak se glasi oglasno besedilce, zadegano na naslovnico štartnega dela trilogije Fire of Heaven še zelenega pisca Russla Kirkpatricka. In jaz bumbar sem mu šel verjet ter zadevo hlastno nabavil, misleč, ej, Trudi kot avtorica odlične serije Black Magician že ve, kaj govori!

Malo morgen. Čez fris sveta je bleda, razvlečena, rutinska in neizvirna srednjeveška fantazija, katere praktično edina odlika je podrobno kartiran nordijski svet. Piščev konjiček je namreč vkupdajanje zemljevidov, zato pred črkovnimi stranmi leži nekaj pagin z nenavadno podrobnimi kartami, ki sežejo celo v 3D. Opazno napredneje od običajnih, na roko spacanih skropucal, in ob spremljanju pustolovščine je užitek pogledovati na začetek.

Žal pa sama štorija urno strezni. Ponujena nam je norveškoidna vasica, kjer živi mati z enim neodločnim in enim pohabljenim sinom, brez očeta, ki se je bil skrivnostno izgubil v daljni deželi. A glej, na obzorju se jamejo zbirati temni oblaki, ki jih cimpra nesmrtni Uničevalec v spregi s svojimi arabsko obarvanimi zlobnjaki. Foter pribeži v vas z 'Gospodarji strahu' za petami in na pot, da obvestijo dobrega vladarja, se odpravi pisana druščina. Ta kajpak ne more brez skrivnostnega starca, za katerega se izkaže vse, kar se običajno izkaže. Sledi petsto strani prostodušnega fantasyja, ki ni dosti naprednejši od D&D-povesti. Nekaj jezikovnih bravur ne more skriti izdatne prežvečenosti in klišejskosti pripetljajev, ki zvenijo kot iz kakega povprečnega računalniškega frpja. Za nameček bukva ne postreže ne s prepričljivim svetom, ne z izdelano mitologijo, ne z adrenalinskimi spopadi, ne s premišljenim tempom, ne s količkaj grozečim negativcem. Večina povesti mine med zložnim kopitljanjem, med katerim smo deležni bore malo razvoja likov, modrosti in sploh česarkoli pametnega.

Across the Face of the World s svojimi doživetimi, s sčasoma razpotegnjenimi opisi pokrajine spomni na nekatere Jordanove knjige, s splošnim vtisom pa na osrednji del Goodkindove sage Sword of Truth, ki se je šele s Phantomom delno izvlekla iz krize. Je polna praznine in prazna vsebine, kar naj bi zakrilo reklamno besedilce z naslovke. Trudi, dolžna si mi desetaka. ***Sneti***



Gluha koza, bela miš

Čufarjeve zavijeta mimo parkirišča in mimo priveza za leteče žlice na Kotnikovo, v smeri Slomškove. Erik se s svojo dlanjo oklepa njene, ona pa ga vodi za sabo kot otroka. Noč je hladna, a njena dlan je topla. Odmev njenih pet in njen dolgi rep, ovit okrog njegovega pasu, ga nenehno vzburjata. Ne ve, kaj naj pričakuje, a občutek nevarnosti ga še dodatno vznemirja.

Na Slomškovi se približata enemu od blokov. Erik se zazre v pošastno cerkev Srca Jezusovega. Pred tridesetimi leti sta ga v njej krstila njegova starša. Njegov oče, Ludvik Rotar, se je imel za nekakšnega sodobnega križarja, poslanega na ta svet za boj v imenu Dobrega. Kot mladostnik je razočarano ugotovil, da ne premore podobnih nadnaravnih moči kot čudaški ameriški borci proti kriminalu, oviti v ogrinjala. Zato je stopil med policiste, med katerimi si je kmalu pridobil sloves trdovratnega zasledovalca zločincev. Do prelomnice je prišlo, ko mu je končno uspelo ujeti množičnega morilca živali in otrok, krvoločnega volka. Na varno so ga zaprli v gramofonsko ploščo, razmnoževano na pobudo staršev, ki so z njo radi strašili svoje otroke. Ludvika Rotarja so povišali v inšpektorja in za zapahe je spravil še veliko zločincev. Toda nenehno se mu je izmikal skrivnosten pek, ki je potoval po Sloveniji in prodajal sumljiv kruh.

Prva pritožba je prišla od neke stare mlinarice, ki je opozorila na slabe higienske pogoje, v katerih ta kruh nastaja, druga pa s strani konkurenčnega peka, ki se je pritoževal nad nenadzorovano prodajo. Podobne pritožbe so kasneje prihajale še iz drugih krajev, kjer se je pek pojavil in nato kmalu spet izginil. Nazadnje je dvignila glas ženska, ki je trdila, da je pobegnila iz njegove pekarne, kjer je s kolegi delala v nemogočih, skorajda suženjskih pogojih. A izkazala se je za nezanesljivo pričo: peka je opisala kot veliko belo miš in po eni uri se je še sama prelevila v majceno miško. Ludviku Rotarju in njegovemu partnerju je z njeno pomočjo nazadnje uspelo odkriti kraj peke, toda ko je za njima prispela okrepitev, je bilo prepozno. O peku ni bilo ne duha, ne sluha, spremenljive miši so se razkropile, od Rotarja pa je ostala le njegova glava. Njegov partner se je v stanju popolnega šoka skrival za starim strojem. Vtaknili so ga v umobolnico, v kateri se je čez nekaj mesecev obesil, vse do smrti pa je ponavljal štiri besede: "Gluha koza, bela miš. Gluha koza, bela miš." Pet let je, odkar so pokopali Ludvikovo glavo. Eriku se zdi mnogo dlje.

Meri opazi njegovo zamaknjenost, ga prime za brado in se mu zazre v oči: "Če hočeš, se lahko vrneva." V njenih očeh opazi zaskrbljenost, ki ga, začuda, pomiri. Odkima. Meri ga poljubi: "Karkoli se zgodi nocoj, hočem, da veš, da te imam zelo rada." Kot da mu je njena ljubezen pričarala pogum. Besede, pogledi, dotiki – vse to je izpričevalo globoko naklonjenost do njega. Že odkar so mu jo predstavili na neki zabavi: Meri Micelj, študentko novinarstva. Podala mu je volhko dlan, ki ga je naelektrila. Nemudoma je vzljubil njene žolte oči, vitke noge in tisti dolgi, dolgi rep. Ure bi ga lahko poljubljal. Meri je bila visoka antropomorfna mačka, ena mnogih, ki so hodile iz ekonomsko nerazvitega Mačjega mesta na študij v Ljubljano. Drugače niso stopale v zvezo z ljudmi, toda Meri ni bila kot ostale. Bila je razgledana, odlična sogovornica in nadarjena za glasbo. In za seks. Seks z njo je bil fenomenalen. Erik je užival, ko jo je porival, ona pa ga je praskala po plečih in mu šepetala: "Daj me, mjav me, daj me, mjav me." Po orgazmu pa mu je zapredla v objemu. Meri je menila, da je poltenost morda podedovala, njena teta je bila namreč znana mačja parižanka. Eriku je morala razložiti, da parižanka v mačjemeščanskem narečju pomeni kurtizano. Kar precej časa sta preživela v postelji. Ravno tam je Erik slišal, kako je v vročici izdavila: "Gluha koza, bela miš!"

Erik ni pozabil zadnjih besed očetovega partnerja in iz ust njegove ljubimke so delovale prav srhljivo. Pod pritiskom njegovega izpraševanja in moledovanja je pozneje le prisegla, da mu bo zaupala vir teh besed. Erika ni gnal le spomin na očeta, mislil je tudi na svojo kariero. Bil je namreč novinar pri tedniku Šok – oziroma, če smo iskreni, pri njegovi prilogi Vroči Šok. Erik je spisal več šokantnih prispevkov o skrivnostih estradnikov, na primer o Alyi, ki da si ne barva le zavese, ampak tudi preprogo, o Sabini Remar, ki da spi v moških gatah, ter o razmerju lepega Jana Plestenjaka z medicinsko sestro. Ampak on sam ni sanjal o dejanskem umazanem perilu znanih osebnosti, marveč zgolj o metaforičnem. In zdaj je vohal dobro zgodbo. To noč mu je Meri naročila, naj se obleče, in stopila sta iz njegovega stanovanja na Tavčarjevi ter se napotila na Slomškovo.

Meri pritisne na zvonec in po domofonu prispeta besedi: "Gluha koza." Meri odgovori: "Bela miš." Z Erikom se povzpneta po stopnicah do stanovanja v tretjem nadstropju. Odpre jima antropomorfen maček, ki nosi masko z narisanim – mačjim obrazom. Izroči jima maski: Meri dobi mačji, Erik človeški plastičen obraz. Mačku sledita po hodniku v glavni prostor, prazen in osvetljen le s petimi svečami, razpostavljenimi po tleh. Enajst zakrinkanih mačk sedi v večjem, zunanjem krogu, v notranjem, ožjem, pa štiri. Meri in Erik z mačkom, ki ju je sprejel, skleneta zunanji krog. Skupaj z njimi se pričneta pozibavati in mrmrati: "Ena mačka, štiri miši, gluha koza nič ne sliši, štiri mačke, ena miš, gluha koza, ti loviš." Podajajo si skledo, zvrhano moloka. Erik pomisli, da se bo malce zadet laže vživel v dogajanje, in spije požirek.

Toda mamila v moloku so premočna. Zazdi se mu namreč, da iz sosednje sobe stopa v belo oblečen moški, ki močno spominja na veliko miš, na povodcu pa vodi še bolj čudno bitje – ogromno belo kozo, ki oddaja vonj po žveplu ter soli, spodnji del trupa pa ji krasita ogromen falus in vrsta naježenih bradavic. Oba stopita v sredo notranjega kroga in šele tedaj Erik opazi, da ima koza obrit gobec, odrezan uhelj, sredi čela pa s krvjo naslikan pentagram. Nato mačke prenehajo z litanijami in po prostoru zadoni kozin glas: "Meee, lačna sem zelo, še listka ni bilo, meeeeee!" Še preden odzveni njen meket, se koza zastrmi v Erika, ki ga mačke podro na tla. Meri mu objame glavo in ga poljubi. Mož, ki vse bolj spominja na miš, se približa omamljenemu Eriku in koza na njegovem povodcu zagrize v Erikovo desno nogo. Koza ga pogleda v oči in Eriku se tedaj, v njegovih zadnjih minutah življenja, zazdi, da jo sliši pripovedovati zgodbo. Zgodbo o kozi, ki jo je pred tisočletji odgnal gospodar, ki je ljubil svoje otroke bolj kot njo; o kozi, ki je prisegla maščevanje nad temi otroci, nad ljudmi; o kozi, ki je z drugimi bitji sklenila zavezo o postopnem uničenju človeštva ter pri tem skotila tisoč nezemeljskih stvorov; o kozi, ki je rastlinje že davno več ne nasiti, marveč zgolj še meso sovražnega človeka.

To zgodbo je poslušal Erik, ko mu je koza pričela žvečiti genitalije in mu je Meri šepetala: "Ena mačka vleče dreto, štiri so odšle po svetu, zjutraj pride bela miš, gluha koza, ti loviš."

Janez Grm

avtor JANEZ KORENT

IZRAZ VESELJA

PRIMORSKI SADEŽ, ZLATO JABOLKO

DEL MOLEKULE

PEVKA LOVICH

ŠAHIST NIMCOVIČ

GLAVNO MESTO ITALIJE

PEVKA ŽNIDARIČ

SMUČIŠČE PRI RAVNAH

KOS SUKANCA

DIVJI KOZEL

MATERNI JEZIK

GOSPODAR. USTROJ DOLOČENE DRUŽBE

DEVIŠKA KOŽICA

TENKA TKANINA ZA ZAVESE

risba KIH

PRAVLJIČNI ČAROVNI STRELEC

PRAVLJICA BRATOV GRIMM

IZUMITELJ DINAMITA (ALFRED)

ANG. SVETLO PIVO

POPRAV- LJALEC BESEDIL

REKA V NEMČIJI, PRITOK DONAVE

SKANDIJ

ANG. ROMANT. PESNIK (JOHN)

UDE- LEŽENEC ANKETE

PASTIRSKO GLASBILO

VODNA PTICA IZ DRUŽINE MOKOŽEV

ARTHUR ... DOYLE

GLASBENIK SHANKAR

OMARICA ZA ODDAJANJE PISEM

KAJNOV BRAT

DOBA OD- RAŠČANJA

MESTO NA SICILIJI

PEVKA DREMELJ

ŠVIC. SLIK. (PAUL)

REKA V NEMČIJI

JED IZ ZELJA

ST. MERA ZA VINO

ATA

STRINA (LJUBK.)

KRAJ PRI KRANJU

OKRASNA LONČNICA, REPASTI ŠČIR

AM. FILM. IGRALKA (GERALDINE)

BERILIJ

TELOVADNI ELEMENT

GL. MESTO ERITREJE

IGRALKA NIELSEN

MAJHNA VZPETINA

KOS LAVE

TONE KUNTNER

SIVOLASEC (STAR.)

DRŽAVNA BLAGAJNA

NEKD. JUG. LOČINA SMUČAR STENMARK

KENTAVER, KI GA JE UBIL HERAKLEJ

ORGANSKO VEČANJE

PRAVEC

LAKOVIČ PREDSED- NIK ZDA (RONALD)

PRIPOVEDNI PESNIK

KRAJ PRI DOMŽALAH

LJUDSTVO V V. AFRIKI

SRD

TOKOVNI POSREDNIK

TRATA, TRAVNIK

TERBIJ

MATEMAT. IZRAZ

NIKELJ

NAČE SIMONČIČ

IT. PISATELJ (UMBERTO)

KRAJ PRI VELIKIH LAŠČAH

IT. SKLA- DATELJ MORRICONE

NEKD. RUSKI VLADARSKI NASLOV

STARA MATI

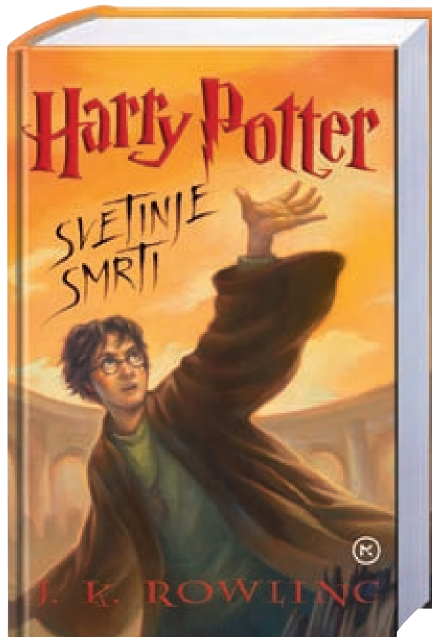
REKA V GR. POD- ZEMLJU

Geslo zadnje kražke je bil TROL. Nenavadno, sploh ni bilo nobene nepravilne rešitve. Bravo vi. Na priloženi glasovnici nam pošljite tokratni ramboidni geselj. To storite seveda do nevključno petega februarja.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči bušmani:
Bojan Cankar iz Trbovelj (USB-ključ 2 GB),
Luka Grgurič iz Murske Sobote (tazadn Hitman)
Primož Frantar iz Radomelj (Close Conflict, ha ha)

Nagrade:
Igrice, filmčki in ostal šoder, ki se nam svaljka po pisarni.

Svetinje smrti, poslednji kos lončarske torte, so tu! In ravno februar dve leti tega je bil, ko je na slovenske police privršal predhodnik, Polkrvni princ. Ker so kolobocije okrog prevoda dosegle nepredstavljive razsežnosti, smo ga tedaj gostili tudi v Črkožerju. Slovenjenja namreč ni opravil Jakob Kenda, ki se je podpisal pod vseh pet prejšnjih knjig, ampak strožji Branko Gradišnik. Da je bil vrišč oglušujoč, ni treba dvakrat reči. No, stvari so se kasneje dodatno zasukale in Harry ni zamenjal le založbe, ampak se je za nameček vrnil k izvirnemu prevajalcu. Za lončarsko serijo zdaj skrbi Mladinska knjiga, ki načrtuje ponatis celotnega niza. Zato bo Kenda spornega Princa znova prevedel, vreči pa se namerava tudi v popravke in osvežitve prevodov prejšnjih knjig. Tudi po koncu sedmice mu torej zlepa ne bo zmanjkalo dela. Širno občestvo je preč od radosti in če ste med Herijevimi radostniki tudi vi, imate zdaj fino priložnost, da sveže natisnjeno bukvo dobite povsem zastonj. Založba MK časti pet izvodov, za katere bo treba ob spodnjih vprašanjih malo pomigati z nevroni. Dobljeno geslo kaligrafirajte na priloženo dopisnico in nam jo pošljite do petega marca.
Uharic ne vračamo.



1. Kaj pomeni vmesni J v imenu Jakob J. Kenda?
p) Jonas
l) Jošt
b) Jože
s) Jaša

2. Freddie Mercury, Elton John, Oscar Wilde. Ima tudi Bradavičarka koga, ki bi spadal v ta samosvoj klub?
e) ja, med učitelji
c) kakopak, vse Spolzgadovce
o) Hagrid mi je bil vedno sumljiv
g) se vam je zmešalo?!

3. Izberi najbolj smiseln od sicer docela in povsem nesmiselnih odgovorov, povezan z urednikom Svetinj smrti.
s) Pehta brez modrca
l) Rožle v tangicah
d) Bedanc v pižami
u) Mojca z zajčjim repkom

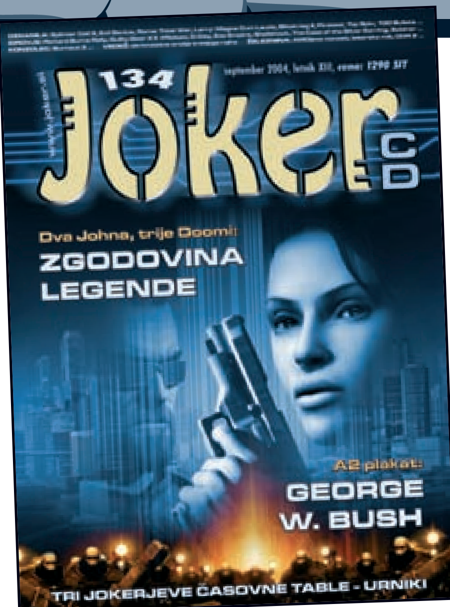
4. Koliko je lik Harryja danes pravzaprav star? (Pod 'danes' ne mislimo na danes danes, ampak na te dni pač.)
č) 7 ¾
t) 17
e) 27
p) 37

5. Kdo je auror?
g) strokovnjak za severne sije
f) izdelovalec čarobnih prstanov
a) bunkelj z modrozeleno avro
m) coprnik za boj proti temnim silam

Mladinska knjiga
Hiša dobrih zgodb

Eidosove uspešnice presenečenja dobijo: Jernej Karu iz Dupelj, Dejan Gajšek iz Grobelnega, Jan Novak od nekod, Klemen Slemenšek iz Sevnice, Nejc Srečnik iz Dupline. Bravo vsem, tudi onim, ki niso bili izžrebani. Pozornost pritegnejo pripete nagice.

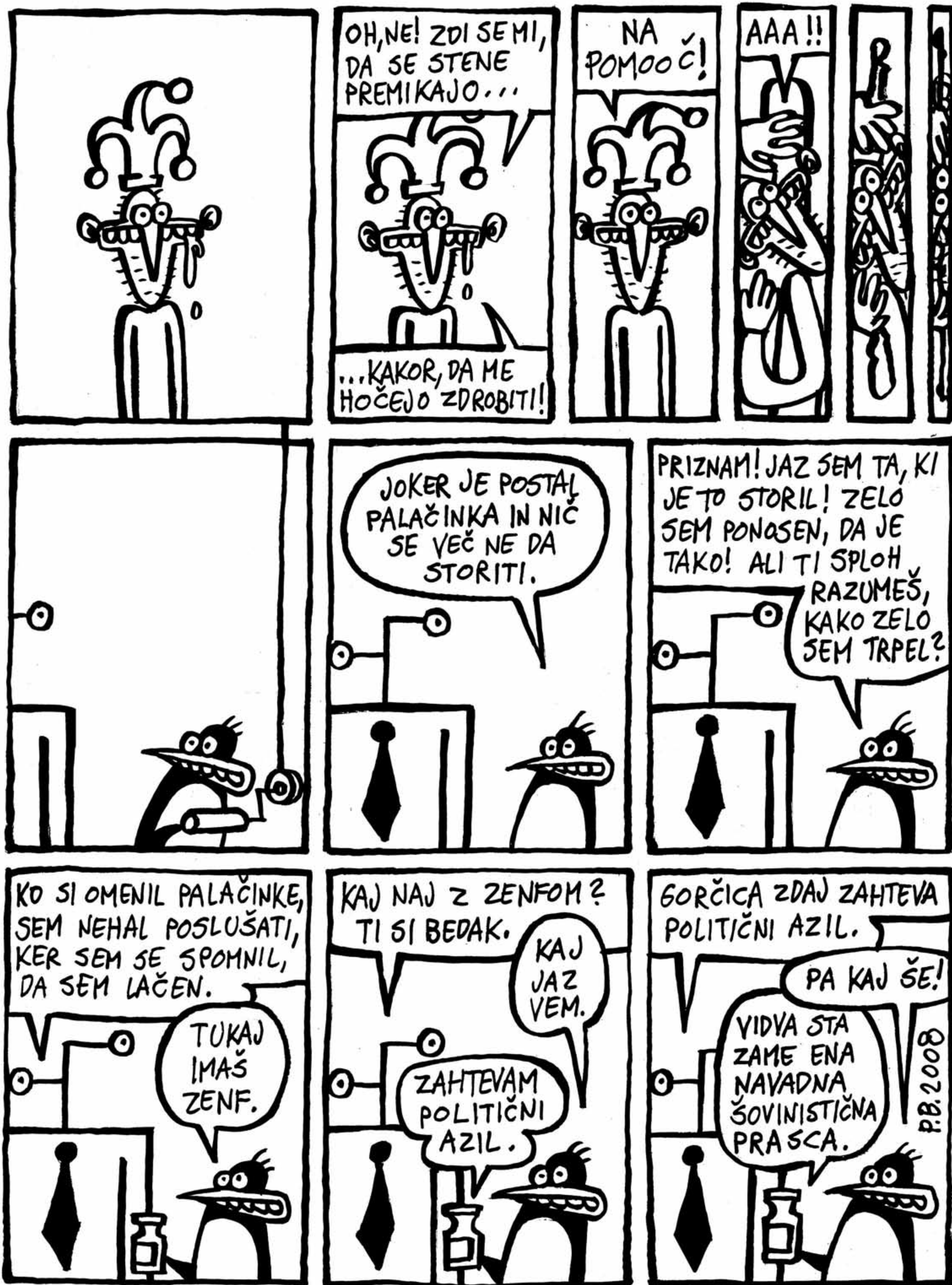
Rešitev je bila ZMAGA!



Driski uiti se ne da!

Bog ne daj, da ste Joker 134 odprli med okusnim obrokom, kajti v tem primeru ste čitanje ob vsesplošnem kremženju zaprmej prekmalu končali. Uvodnjak je namreč predočil straniščno prakso severnoafriških dežel, natanko tistih, v katere se dandanes precej rado zahaja, če se le v njih preveč ne razstreljujejo. In ker so prebavne motnje neobhodne, kakor hitro stopimo iz modernih predelov (da bi nemara celo videli lokalno okolje), je obvezno srečanje, pardon, sračenje z lokalnimi sekretišči. Če tam hrana ne gre ven zadaj, gre pa spredaj, kajti ravnodušen ne ostaneš. No, vsaj ven gre.

Drugače je bila septembrska številka 2004 zelo pogubna, saj so bili v njej kar trije prispevki ustrezne tematike. Oziroma, bila je Pogubina, saj je mesec poprej prišel Doom 3. Spodobilo se je torej pogledati v zgodovino omenjene igre in dveh mož, ki sta svoje dni tvorila Id Software, medtem ko sedaj eden povzroča eksplozije raket v zraku, drugi pa se je ostrigel. Novinci obvezno prebrat, da boste razumeli, zakaj stari mački jočemo od nostalgije kot Makedonci ob Tošeju. To so bili časi! Tisti, ki niste hardcore in vam je D3 povzročal težave, ste imeli na eni strani pomagalnik v boju proti monstrumom, na drugi pa dodatnega v boju za sličice na sekundo. Morda pride v kratkem podoben za Crysis, ampak trenutno čakamo, da nam NASA pošlje v testis svoje superračunalnike. Tistim, ki so ubrali drugo pot in nadgrajevali, so prišli prav testisi procesorjev (pomnite, bil je čas tik pred prihodom dvojedrnikov!) in pomnilnika DDR2, ki se tedajci še ni izplačal.
Namesto špilovja smo imeli kup resnobnih člankov, usmerjenih v klatenje vaših sanj z neba z jedrskimi izstrelki. Ne, ne bo vam uspelo izdati knjige, sprijaznite se. Ne, Michael Moore (na plakatu) ne snema dokumentarcev. In ne, kot prodajalec iger ne boste zaslužili za jahto, mali razvijalci pa ne gredo v razvijalska nebesa, ko jih zlobni založniki pozaprejo. Tako. Reči je popestril vedež o tajinstvenih eksperimentalnih nacističnih orožjih, kjer ste lahko izvedeli, zakaj raketni nahrbtnik ne deluje: ker je gorivo, torej alkohol, bolje spiti, doh! V kotičku za Linux smo obravnavali namizja oziroma namizji, KDE in Gnome. KDE zmaga, od treh bralcev, ki uporabljajo Linux, pa nam eden sedajle pošilja pisemsko bombo.
V igrovju je devetdesetko fasal Guilty Gear XX, ki je bil zanimiv že zato, ker je ena redkih pretepačin za PC. Pa še zelo dobra. Preden greste jokat na forum, da vse dobijo konzolaši, ga le preizkusite. Richard Burns Rally je bila ena redkih dirkačin, ki je LordFebo (seveda upravičeno) ni raztrgal, družbo pa ji je delal nori Burnout 3. A zopet se na koncu premaknimo v sfere malih neodvisnih špilov in opozorimo na zastonjske veseljske streljanke Warning Forever, rRootage, Noiz2sa ter Shooters Solitude. Posebno ob slednji tudi tisti, ki imajo v nadlaht vtetovirano Ikarugo, samo ponižno jočejo.
(Mimogrede, večina vsebine dotične revije je seveda moč najti na stranki pod ustrezno številko.)


OH, NE! ZDI SE MI, DA SE STENE PREMIKAJO...
...KAKOR, DA ME HOČEJO ZDROBITI!
NA POMOOĆ!
AAA!!
JOKER JE POSTAL PALAČINKA IN NIČ SE VEČ NE DA STORITI.
PRIZNAM! JAZ SEM TA, KI JE TO STORIL! ZELO SEM PONOSEN, DA JE TAKO! ALI TI SPLOH RAZUMEŠ, KAKO ZELO SEM TRPEL?
KO SI OMENIL PALAČINKE, SEM NEHAL POSLUŠATI, KER SEM SE SPOMNIL, DA SEM LAČEN.
TUKAJ IMAŠ ZENF.
KAJ NAJ Z ZENFOM? TI SI BEDAK.
KAJ JAZ VEM.
ZAHTEVAM POLITIČNI AZIL.
GORČICA ZDAJ ZAHTEVA POLITIČNI AZIL.
PA KAJ ŠE!
VIDVA STA ZAME ENA NAVADNA ŠOVINISTIČNA PRASCA.
P.B. 2008

www.GettyMobile.si

Naloži si katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri!!!

JAVA IGRE

Pošlji KODA na 6400.
Primer: J130 na 6400.

TOP IGRE





MEŠANO



KARTE



SEXY



GETTY MATCH MAKERS



ANIMACIJE ZA VALENTINOVO



ČAKAJO TE NAGRADE

Naloži si katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri!!!

5X mp4 player
20X dizajnerskih
majic Street IQ



ORIGINALNE MELODIJE

Pošlji KODA na 6400.
Primer: J141 na 6400.

ROCK

Nirvana - Smells Like Teen Spirit	J141
Nickelback – Rockstar	J142
Foo Fighters – The Pretender	J40
Metallica - One	J23
Guns n' Roses – November Rain	J143
Queen – We Will Rock You	J144
Red Hot Chili Peppers – Hump The Bump	J145
Gwen Stefani – 4 In The Morning	J146
Doors - Light My Fire	J147

POP

Katie Melua - If You Were A Sailboat	J148
Kylie Minogue – 2 Hearts	J43
Mika – Relax	J35
Maroon 5 - Won't Go Home Without You	J149
Sugababes – About You Now	J33
Leona Lewis - Bleeding Love	J51
Take That – Rule The World	J25
Hoosiers – Goodbye Mr A	J150
Westlife - Home	J48

RNB&RAP

Mc Hammer – Can't touch this	J151
Akon - Blame It On Me	J17
Rihanna – Don't Stop The Music	J152
Kayne West – Stronger	J153
Alicia keys -No One	J21
Timbaland - Apologise	J154
50 cent - Ayo Technology	J18
2pac – All Eyez On Me	J155
Craig David - Hot Stuff	J36

SLO&YUGO

Saša lendero - Levinja	J16
Alya – A Veš	J15
Siddharta – Autumn Sun	J156
Siddharta – Homo Carnula	J157
Big foot mama – Važn Da Zadane	J26
Tose proeski – Moja	J158
Edo majka – Pokradi Lovu	J13
Bajaga – Plavi Safir	J159

ELEKTRONIKA

Moloko – Sing It Back	J161
Chemical Brothers – Galvanise	J162
David Guetta – Love Is Gone	J37
Benny Benassi – Satisfaction	J163
Prodigy – Smack My Bitch up	J164
Jamiroquai – Cosmic Girl	J165
Fatboy Slim – Weapon Of Choice	J166
Faithless - Insomnia	J167
Beastie Boys - Intergalactic	J168

SMEŠNI ZVOKI

Bucibuci	J91
Smeh	J92
Alo Budjavi	J93
Ja Zvonim	J94
Bosanski Hotline	J95
Mali Patuljak	J96
Prdec	J169
Gazda, Javi Se	J170
Poruka	J171
Policaji	J172
Drunk Phone	J173
Funny Snore	J174
Baby	J175
Crni Gruja	J176
Smeh	J177

GETTY LOVE MUSIC

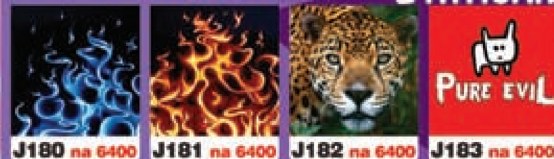
Robbie Williams – Angels	J224
Whitney Houston – I'll Always Love You	J225
Shania Twain – You Are Still The One	J226
Stevie Wonder – Just Called To Say I Love You	J227
James Blunt – You Are Beautiful	J228



OZADJA

Pošlji KODA na 6400.
Primer: J180 na 6400.

STATIČNA

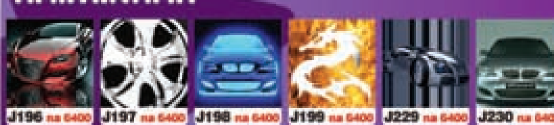


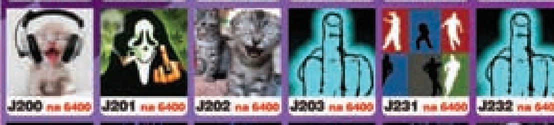






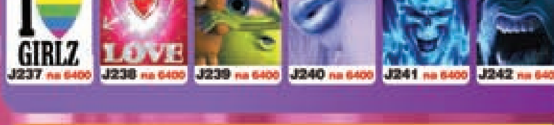
ANIMIRANA











SERVISI

Pošlji KODA na 6400.
Primer: S2 na 6400.




Joker
JOHN
RAMBO